全彩印大型游戏月刊

总第16期

2000年3月号

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

SQUARE加入DC，SEGA股票暴涨!!
生化危机ZERO正式公布!
三星推出新主机
SOUL CALIBUR2即将推出

SQUARE首款PS2游戏-TYPES
VAGRANT STORY
KOF—EVOLUTION
MARVEL VS CAPCOM2
再生侠

本期赠莎木大幅海报

口袋妖怪金银详细攻略
莎木超精彩流程攻略
寄生前夜2爆机手册
龙骑士快速攻略

Parasite Eve II™
パラサイト・イヴ 2

社长/总编：司　马
常务副社长：马　力
编辑部主任：王　义

责任编辑：蔡建华
编　　辑：黎俊义　郑　翔
杨　晶　杨　文
李海祥　高晓兰
美术总监：马如骁
电脑制作：顾咏梅　张　玫

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话(传真)：0931-8668378 8659190 8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

主管单位：甘肃省科学技术协会
主办单位：兰州祥云电子信息有限公司
出版单位：《游戏机实用技术》杂志社

印　　刷：广州丰彩彩印有限公司
发　　行：兰州市邮政局
出版日期：2000年3月10日
定　　价：人民币12元

各地书商订购请致电：013609325110

VOL.16

content

游戏情报站

SQUARE 将要加入DC了? 2
生化危机ZERO 正式公布 2
灵魂能力2将在DC上登场 2
南韩三星公司公布一款新游戏主机 5

前线狙击

勇者斗恶龙7 10
WILDROID9 11
BIOHAZARDGUNSURVIVOR
(生化危机 生存者) 12
机动新撰组——萌芽中的剑 13
战栗的微笑 13
生化危机 代号：维罗尼卡 14
幻想之ALTEMIS 16
RAYCRISIS 17
GB游戏集锦 18
NGPC游戏一款 20
TYPE-S 21
大神一郎奋斗记 21
ETERNALARCADIA
(永恒的阿卡迪亚) 22
VAGRANT STORY(漂泊的故事) 24
MARVEL VS. CAPCOM 2 26
CHASETHEEXPRESS 28
拳皇99进化版 30
SPAWN(再生侠) 31

特快专递

COUNTDOWNVAMPIRES(末世吸血鬼) 32
PANZER FRONT(装甲前线) 33
SUMMONNIGHT 34

攻略透解

莎木一章 横须贺 36
胜利十一人4实用技术 41
寄生前夜2 44
口袋妖怪金银版 56
THE LEGEND OF DRAGOON(龙骑士传说) 72

读编往来 78
二手天地 81
游戏黄金眼 82
女生常谈 85
新新人类 GEAR 86
秘技门 88
金手指尖 90
星之心画廊 92
玩友沙龙 94
游戏发售大观园 95
游戏排行榜 96

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉5代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA	世嘉	德间书店	
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三荣书屋
ASCII	阿斯克	KOEI	光荣
ATLUS	阿特拉斯	HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX	艾尼克斯
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
角川书店			

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

SQUARE 将要加入DC了?

一月12日东京证券市场一开盘即流传着开发商Square已经决定加入Dreamcast的传言,使得Sega再度成为市场最热的股票之一。Sega Japan当天股价大涨500日元,涨幅高达13。51%。收盘价写下4200日元的记录,是这三年来的最高点。如果您在1999年9月的时候购买Sega Japan的股票,现在的获利已经高达250%!! 至于Square是否真的已经决定加入Dreamcast,目前还不清楚。但是据了解,今天市场有关这方面的消息是由多位重量级业界人士所透露的(否则也不会造成这么大的反响了)。如果这是真的,对于正在成长中的DC来说可是天大的喜讯!每年的日本玩家票选最爱的游戏公司square从来都是No1,SEGA总是No2。虽然还不能指望square拿出FF的最新一集献给DC,但凭借它的知名度带动DC的人气应该不是问题的,特别是对于日本市场,只要square每年在DC上推出两三个游戏就已经对DC是一个最大的强助!

《灵魂能力2》将在DC上登场

DM按照惯例登出关于各开发商手上Dreamcast计划的概略说明。在这次所登出的开发商中,有包括EA和Square的合作公司-EA Square。该公司目前对Dreamcast的态度是“检讨中”。虽然还没有正式决定要为Dreamcast开发软体,但已经比从前的“不考虑”要更接近实现的阶段。

在其他开发商方面,NAMCO有两个Dreamcast软体在开发中。以Puyo Puyo闻名的Compile则还有4个游戏。ESP则表示在春天以后会发表多款RPG游戏。女神转生系列的开发商Atlus则表示该公司目前有一个Dreamcast游戏计划。六大开发商之一的Taito表示除了电车系列游戏之外,该公司正在考虑为Dreamcast 开发其他软体。其他的小型开发商在此就不再赘述。

另外值得一提的是Namco的灵魂能力(Soul Calibur)开发小组证实目前Namco开发中的两个Dreamcast游戏不包括剑魂2(Soul Calibur 2)。但截稿前我们得到最新消息,Namco已经在NAOMI上开始开发SC2,发售日就在今年夏天。这也就是说DC版的发售是一定的事,DC的玩家们有福了!

图为DC版灵魂能力

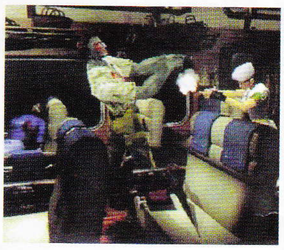
手机上也可以玩到《心跳2》?

Konami表示心跳回忆2(Tokimeki Memorial 2)的iMODE配信服务将从明年1月4日正式展开。订阅的费用为每个月100日元。刚开始所将提供的服务是占卜和音乐欣赏,而每个月的女主角都会不一样。

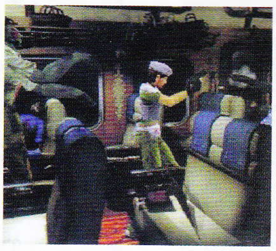
iMODE配信服务是日本NTT为手提电话使用者所提供的信息服务。使用者可从数千种的服务中选择自己所想要知道的信息,如游戏、运动、演艺等等。只需每个月付出100到300日元不等的代价,就可以按时在手提电话的屏幕上看到自己想知道的信息情报。

生化危机0正式公布!

CAPCOM已经正式发表任天堂64(N64)版的新生化危机(Bio Hazard)游戏,计划代称是“零(ZERO)”。故事是发生在生化危机一代之前不久的。主角将是一代的女配角-Rebecca(配合男主角一起行动的那位女成员)。



生化危机“零”将会解开一些一代未解的秘密。另外,此游戏的难度将是全系列中最高的,CAPCOM只推荐给真正的生化危机热爱者购买。目前此游戏发售日未定。



SNK被兼并啦??!!

从去年年底就传闻财务困难的日本游戏大厂SNK,日前终于同意以第三者增资,出资50亿日圆的情况下,被另一家日本柏青哥机Aruze制造商合并,成为Aruze旗下特定子公司。而Aruze也将以SNK为基础,开辟柏青哥、柏青嫂以外的第三市场(游戏产业)。以KOF、侍魂、饿狼系列闻名于业界的SNK。现在竟然落到如此下场,实在是教人不胜唏嘘。

此外SNK也不会参与日本在今年2月25、26日举办的大型营业电玩展「AOU 2000」。而「AOU 2000」也因为大型电玩市场景气低迷,跟去年比较起来,参加的公司只有57家(减少13.6%),展出摊位只有765个(减少18.4%),会场缩小成之前的2/3左右。希望来年的展览会有所起色吧!

在12月10日申请截止的时候,有12家去年并未参加展出的公司加入本次展览,不过,SNK和UBS以及日本SYSTEM公司等等的20家之前有参与展出的公司,这次则并未参加展览。

游戏引发的暴力事件令人担忧!

玩游戏能够放松心情是件好事,但是如果为了游戏发生争执甚至争吵就不是件好事了。上年4月美国肯塔基州发生一件14岁沉迷暴力电玩游戏的少年持枪杀害三位高中生的事件震撼全美,受害者家属联名控告游戏厂商,甚至连美国总统克林顿都出面关切。没想到不到一年,又有这类关于游戏暴力事件的惨剧发生。

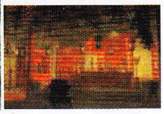
日前肯塔基州一个15岁的少年,因为与弟弟争夺玩游戏不成,竟然持枪杀害自己亲兄弟,又引起一阵轩然大波。所以在此还是奉劝玩家玩游戏时心情还是放轻松,不要太执着于假想的游戏世界,毕竟因为玩游戏而发生惨剧不是每个人乐意见到的。

又有一家游戏厂商将成为历史?

玩家以后在大型电玩游乐场将不会再看到 ATARI 这个品牌，因为拥有ATARI Arcade的大型开发商–Midway 今天表示该公司将放弃 ATARI 这个品牌，将名字改为 Midway West。

这样一来，曾经在日美大型游乐场风光一时的 ATARI也将和它的家用主机一样成为历史。只留下玩家们的回忆和对业界的警醒。

莎木二章画面公开!



在去年 12 月 29 日发售的莎木一章获得了业界的一致好评，也令得广大的 DC 拥有者更加期待二章的早日发售。现在SEGA已经有画面公开了，可以见到二章的画面比一章更加惊人。期待这个游戏的早日发售!

SNK 大型电玩格斗游戏–KOF2000

目前已经确定SNK 开发中的大型电玩格斗游戏–KOF2000（the King of Fighters 2000）将对应 Dreamcast 的 VMS 记忆卡。SNK 能做到这一点当然是因为 KOF2000 是使用 Sega 的 NAOMI 主机板所开发的.

虽然 SNK 还没有正式说明 VMS 记忆卡的用法，但相信和 CAPCOM 开发中的大型电玩游戏–Marvel VS CAPCOM 2 差不多。KOF2000 预定在今年夏天发售，Dreamcast 的移植版本也将随后发售。

世嘉迎战 PS2 的游戏阵容

日本世嘉公司最近发布了将在2000年三月份上市的DC 游戏列表，准备和PS2 三月 4 日发布对抗，以下为具体的游戏名和上市时间:

2 日：VR 特警 2

16 日：Puzzle Bobble4；Bikkuriman 2000；上海王朝

23 日：NBA 2K；Spirit Machine Rayblade；Sentimental Graffiti2；Vigilante 8：二次进攻；Lake Master Pro DC Plus；Hello Kitty Sound Mail；逃亡

30 日：死亡模式；World Neverland 2 Plus；Gangagan Boy S；专业麻将 D；高级战争策略DC；

DC《GT》最新报道!

Dreamcast 的赛车仿真游戏 Sega GT Homologation Special 将会有 Zero4 和 Zero 1000 的跑道模式。Zero4 和 Zero 1000 简单地说就是直线加速赛。前者是 400 公尺，后者则是 1000 公尺。两者都只讲求引擎瞬间的爆发力，而非赛车技术。Sega Saturn 上也曾经有发售过以 Zero4 为背景的游戏 Zero 4 Champ(超级房车赛)。

另外，Sega表示游戏中的自行创造车辆功能可细分为 9 个步骤:

步骤一
选择引擎排气量，从 660cc 到 5000cc 都可选择
步骤二
选择引擎的种类
步骤三
加入一些增强引擎的零件
步骤四
选择引擎搭载位置，如前置、后置 或是中置
步骤五
选择驱动方式
步骤六
选择车身基本结构
步骤七
选择车辆外壳
步骤八
选择颜色
步骤九
选择名字

SONIC TEAM 即将宣布新作

美国网站dreamcast.ign报道了这样一条消息，SEGA 的王牌制作小组 SONIC TEAM 的新作将会在近期宣布一个全世界的SEGA 迷们都期待推出的游戏。前段时间SONIC TEAM一口气公布了四个游戏，可是倍受玩家注目的游戏如 Nights2 等都未宣布，希望这次SONIC TEAM能公布一些重量级的作品。

FF9 最新情报公开

在 SQUARE 的“SQUARE MILLENNIUM”即将召开之际，从 SQUARE 传来消息：FF9 的 CG 动画部分已经全部完成！据 SQUARE 的开发人员表示，由于位于美国的 SQUARE 分公司裁走了不少的 CG 制作人员，因此使得 FF9 的 CG 动画制作进度非常缓慢，不过在他们的不眠不休的日夜赶工之下，终于在圣诞节前完成了所有的工作。之后，SQUARE 考虑将整个 IN–HOUSE 的CG 制作组解散，改为采用像好莱坞电影般的承包制来制作 CG 动画。

提到 FF9 的 CG 素质，制作人员表示 CG 的长度方面绝对不会比 FF8 及 FF7 短，而水准之高更可影响整个业界的 CG 水平，这样有信心的保证相信是十分值得期待的。而且天野喜孝也回到了 FF9 的开发中，用他的话说“FF9 将会变得更加‘FF’”!

至于游戏主程式的开发进度，SQUARE表示负责开发的日本 SQUARE 的主力开发人员目前正在全力制作PS2 的新游戏，等到完成后再来制作FF9。发售的确切日期尚确定，不过可以肯定的是为了避免与 ENIX 的 DQ7 发生直接冲突，游戏将肯定在 3 月以后推出。看来不能像去年那样过年时幸福的坐在家中享受到最新的最终幻想了。

SEGA大川会长发布的全面广告

在2000年的1月1日，由SEGA母公司CSK总和研究所总裁，也是SEGA会长大川功所作的全面广告，将在著名的朝日新闻进行连载，这篇广告被称作「大川巧语」。而大川功在第一篇序言中也描述了SEGA将进行的重大目标：

1、SEGA的大型游乐场将会全面使用光纤化，并且将制作出到2005年家庭用游戏主机都无法超越的游戏。（暗讽SONY在2005年将推出PS3，功能是PS2的1000倍）

2、DC将开始研发即时互动全球连线影像聊天室、声音聊天室。

3、SEGA将研发行动情报收集器，目前正在研发中。

4、美国、欧洲已经开始「DC热潮」，DC将会把热潮蔓延到世界各地。

CSK的会长同时也是SEGA会长（集团总裁）的大川功先生在SEGA的网页上刊登了一篇文章。这篇长文是被看做SEGA将要称霸网路娱乐的告示。

大川功先生写下了他近年来的心得和他对未来网路游戏走向的看法。不过，文章中并没有太特殊的新情报。今年内Dreamcast在亚洲将有多款网路RPG发售，从此网路游戏在家用主机上也不会再只局限于动作游戏。而Sega America为北美Dreamcast所制定的网路计划三部曲也将在今年9月之前全部实现。网路游戏的新纪元即将就此正式展开。

DC解码晶片即将推出

北美专门进口游戏主机及周边的贸易商National Console Support（NCS）宣布，他们将在近期内推出一款可以让DC读取全区游戏的破解晶片，只要加装这颗晶片，不管是日本、北美、欧洲DC游戏都能执行。

改装费及成本为US$55-$60美元（约RMB500元-600元）。当初SEGA想要均衡发展日本/亚洲、北美、欧洲游戏市场，在三个地区的游戏主机及游戏彼此不容相容，以保证当地游戏商及经销商的权益。现在破解晶片公然推出，SEGA又有什么对策呢？

PS2在北美地区已经开始接受网路预约

PS2将在3月4日先行在日本地区发售了。台湾玩家要等到今年夏天才能买到，欧美地区玩家则要等到今年秋天以后，实在是让人等得心焦啊!!为此北美一家线上购物网站提供了PS2预约活动，让等不耐烦的北美玩家能抢先玩到PS2。不过预约PS2并不便宜，光订金就要US$399美元（约RMB4000元），不过该公司保证预约的玩家在9月30日-10月30日就能拿到PS2，比北美预定的2000年秋天还早。至於北美地区PS2的售价及发售日相信在今年5月份E3展会有明确的公布。

PS2试玩会举行

PS2将在3月4日强势推出，而为了替主机造势，在2月19日～20日在日本幕张展览馆将举办一场名为「Playstation Festival 2000」先期展示会，展出20款以上可玩的PS2对应游戏及放置500台PS2主机在现场让玩家试玩。

时间：2月19日（六）、2月20日（日）10:00～17:00

地点：东京幕张展览馆

费用：预售票1000日元；当日发售票1200日元

内容：20款以上PS2对应游戏展出；500台PS2现场试玩；PS2体验版免费发放

任天堂打算建造主题公园

任天堂现任社长山内溥日前接受访问时表示，他有一个远大的计划，那就是希望能将目前全球大人气的“POCKET MONSTER”系列发扬光大，像迪斯尼乐园一样在日本京都建立“POCKET MONSTER乐园”。现在任天堂正为取得建筑用地与京都市政府进行协商，取得用地后就会马上动工兴建，预计施工一年完成。按照任天堂的规划，这个乐园将占地47000平方公尺，游戏园将模拟游戏中的世界，让玩者在其中与各精灵进行探险。到底任天堂能否成为东方的迪斯尼呢？我们拭目以待好了。

Acclaim转投DC怀抱

在世界各地都有相当影响力的大型开发商Acclaim今天发表关于该公司财务报告的新闻稿，在新闻稿中并公布多项游戏计划。

原本预定是PS专用游戏的Vanishing Point已经正式宣布改为Dreamcast的专用游戏。Vanishing Point是个类似Ridge Racer V（Namco,PS2）的赛车游戏。在其他的Dreamcast游戏方面，格斗游戏-ECW Hardcore Revolution和深受瞩目的Jeremy McGrath Super Cross 2K都确定可在今年内发售。

Acclaim另外还计划开发一个全新的恐龙猎人（Turok）游戏。虽然目前开发所使用的机种还不明朗，但Acclaim表示将是多平台的。

除此之外，Acclaim已经取得的名意大利跑车厂-Ferrari（法拉利）的授权，将开发一款以Ferrari跑车为主题的赛车游戏。

机器猫叮铛出30周年记念游戏

陪伴我们的玩家们长大的“机器猫叮铛”今年将渡过自己的30岁生日，为了庆祝这次的周年记念，EPOCH社将会在明年3月份推出以“叮铛”为主角的“DORAEMON MEMORIES”GB游戏，由于是纪念版的关系，游戏的主要内容是环绕原作关于《叮铛》的情节，如果在游戏中达到一定的条件更可以获得有纪念价值的图画。各位叮铛迷们不要错过。

Marvel VS CAPCOM 2最新消息

CAPCOM开发中的Dreamcast版对战游戏– Marvel VS CAPCOM 2 将是该公司首个可以进行"真正"网络对战的游戏。不像之前的Dreamcast游戏只能让玩家下载或上传档案,Marvel VS CAPCOM 2 让玩家可以和世界各地的游戏爱好者一起在网路上对战。

在街机版和Dreamcast版之间的互动要素方面，也已有了更新的情报。CAPCOM表示大型电玩版和 Dreamcast 版这两个版本将有各自的特殊角色。

而玩家可利用Dreamcast的VMS记忆卡把Dreamcast版的人物带到游乐场的大型电玩版使用，或是在游乐场下载大型电玩版的特殊角色带回家游玩。 Marvel VS CAPCOM 2预定在今年3、4月之间推出。 Dreamcast 版和街机版有可能会同时发售。

另外为了增加对战的乐趣,开发小组特别设计了多个供对战使用的特殊场地。场地中将有许多一代所没有的要素，让对战变得更加有趣。

南韩三星公司公布的一款新游戏主机

又将有一台新游戏主机发售。以韩国为基地的多媒体开发商Sangsung在冬季电子展里发表了一台结合 DVD Player和游戏的多媒体娱乐机Extiva。这台主机除了可让使用者游玩对应的游戏之外，还可以观看DVD影片。更重要的是它player的速度是一般DVDPlayer的30倍。Sangsung打算将这台主机以多媒体的身份发售。目前Sangsung每年可卖出100万台DVD Player,占全球产量的17%。而Sangsung预计这台 Extiva可在今年内卖出50万台。Extiva将在今年3月先于美国发售,售价是并不便宜的499美元。亚洲地区则预定在六月之前发售。不知这台主机能否击败PS2和DC呢?

无法通关的GT2

玩家很快就会发现新近发布的《Gran Tursmo 2》无法完成最后一关，不管你是如何精通这个游戏，仍然是这样。因为该游戏中的确存在制作过程中的疏忽，游戏的开发者Polyphony是这样说的"玩家会因为产品本身的问题，只能完成该游戏的98.2%。"而余下的最终部分玩家将永远无法完成。

KOF'99家用PS/DC版制作公布

SNK已经在其官方网页中正式公布了有关KOF'99家用机版的情况。KOF'将会推出DC版及PS版两个版本，DC版的推出一早已有公布，而PS版当时以为因其机能限制而不会进行移植，这次公布了PS版，希望到时能有出色的效果。DC版的推出时间预计在3月，PS版则是春季预定。(DC版的详细画面在后面的前线阻击里有详细报道)

SEGA真的要变成软件公司了!

SEGA现任社长入交昭一郎日前接受日本投资公司Nikko Solomon Smith Barney访问，表达SEGA面对2000年的全新目标及发展，而入交也表达SEGA除了专精在DC游戏开发之外，并且将会有更多元的发展，并且不排除在其它游戏平台上开发游戏。

入交首先表示SEGA将会将网络发展上投注更多心力，并改变SEGA整体公司架构及经营模式以因应21世纪的网络发展。DC在SEGA整体网络发展中是一个重心，是SEGA推动网络事业的起点，SEGA将会与更多公司结盟共同发展DC网络事业，以架构出21世纪家庭网络的发展模式。

至于DC业务部分。截至目前(2000年1月5日)为止DC在欧美大热卖，北美地区DC出货量已经到达185万台；欧洲地区出货80万台，销售情况之热情远超过SEGA当初预期，而且市场还供不应求。SEGA除了加强产能之外，也与东南亚各化工厂商密切联系，希望在4月之前能再赶出100万台DC以供应欧美市场需求。

而DC价格部分。入交表示目前DC算是赔本在卖，每卖一台SEGA就赔2000日元(约人民币140元)，所以他也表示SEGA在今年6月SEGA在得以收益平衡的情况下，将会推出更廉价的DC。

网络计划部分。SEGA初期将以便利的DC网络、超值的网络服务及全面的网络游戏，吸引玩家青睐。而SEGA目前开发的所有游戏都将会对应网络功能，而将发行的游戏就算没有对应网络功能，SEGA也会加上网络功能后才会推出，SEGA计划最慢在2001年以前，DC所有的游戏都能对应全区网络对战。

而且入交进一步表示DC网络不是封闭的，而是开放型网络，能够轻易地与个人计算机相互连结传输信息，而「微软的『X–BOX』也具备相同架构」。(在这里入交不小心透露口风了……也说明了微软的确是在开发新一代主机)

最后则是一个非常有趣的宣言，入交表示SEGA今后将不再是单一平台的游戏开发商了，在SEGA改组完成之后，各个软件子公司将拥有独立的开发权力，而且有完整的跨平台开发计划，这表示今后SEGA将以化整为零的方式，在游戏市

又有新游戏主机公布了！

由一家名为 VM LABS 的公司开发的新游戏主机 UON，已在该公司的网页内公开了详细内容。

以现在所公布的资料，得知这台主机是以 DVD 作为主要媒体，还可以作为上网的用途，当然地可以对应网上游戏，而且扩展性也不俗，若果大家想得到进一步的资料，可到该公司的网页看看。

NUON 的功能：

◎ NUON Media 核心处理器：

运算能力：1,500 MIPS 以上

216 百万次／秒 32–Bit 复合乘法运算

864 百万次／秒 16–Bit 复合乘法运算

13。5 百万次／秒（4x4）x（4x1）复合除法运算

◎硬件及 Library：

数位影像系统：

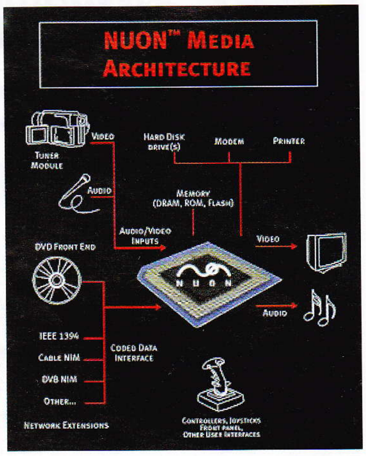
MPEG–2 影音资料解压

Video Scaling, Zoom, Picture in Graphics

DVD Subpicture

Graphics Overlays

PAL/NTSC



数位音声系统

杜比 AC–3, MPEG–1, MPEG–2, LPCM, PCM

3D 空间环绕音效

CD–DA, HDCD CD–TEXT

DVD Audio, MP3, DTS

SPDIF Output

ADPCM and PCM Sample Playback

32–Voice General MIDI Wavetable Synthesizer Full MIDI

音效：

卡拉OK, Reverb, Chorus, Echo, Flange, Key Control, Vocal Partnering, Harmony

2D 绘图 Library

2–D Drawing Functions（Line, Rectangle, Ellipse, Arc, Polygon, Bit–blit）

Various Line Styles, Widths, Gradient Blends, Anti–Aliasing

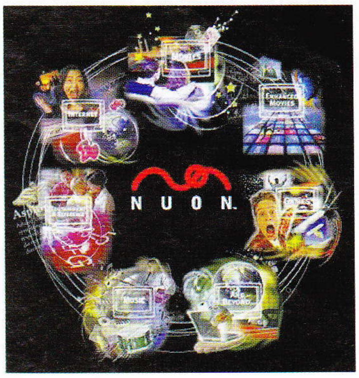
Real–Time Scaled and Compressed Fonts, TrueType Outline Fonts

1600 万色，256 色阶半透明

3D 绘图 Library

支援 OpenGL

Bilinear Filtering, Perspective–Correct Texture Mapping



Automatic Mip–Mapping, Lighting

2D/3D 绘图 Library

2–D Sprites & Tiles, Bilinear Filtering 3–D Graphics

Perspective–Correct Texture Mapping, Mip–Mapping

Caviar Voxel绘图Library

非 Polygonal 3D Library

生化危机 DC 调高销售预测

CAPCOM表示Dreamcast生化危机：代号维罗尼卡（Bio Hazard : Code Veronica）的首次出货量将高达 60 万套，这个数字比莎木（Shenmue）和 Sonic Adventure都要来得高。也远超过CAPCOM开发本部长在去年为 Dreamcast 版生化危机：代号维罗尼卡所估计的 40 万套总销售量。显示Dreamcast在日本的市场有明显的增加，而且这也显示了 CAPCOM 对这个游戏有无比的信心。

目前CAPCOM正在为生化危机：代号维罗尼卡举行促销活动，可参加奖品众多的抽奖，活动已在1月20日结束。超人气生化危机系列的最新作－代号维罗尼卡预定在 2 月 3 日发售。

投资公司对于 SEGA 前景分析报告

投资公司 –NSSB 今天发表了一篇有关该公司对于 SEGA 前景看法的分析报告。在报告中，NSSB对于 SEGA的未来特别是在网络相关方面非常的看好。该公司分析师认为SEGA在东京证券交易所的股价有看涨到6000日元的空间，目前SEGA的股价是约 4300 日元。

不过，在分析报告中，NSSB也指出SEGA目前的弱点在于主机的生产力和成本。目前 SEGA 每个月只有办法生产 35 万台 Dreamcast，这个数字基本上是无法满足市场的需求。离 SEGA 自订的每个月 50 万台生产力的目标也还有一段距离。

而在成本方面，目前每卖出一台，SEGA仍需损失约2000日元。不过，从今年4月份开始，以上两个弱点都会逐渐改进。预计在 6 月份的时候，SEGA 每个月可生产 100 万 Dreamcast，而成本也会打平。

在 SEGA 将成立的多个子公司方面，NSSB 认为 SEGA 将大举朝计算机市场进军，而且并不只是在软件方面而已。NSSB大胆预测在公元 2001 年的时候，Dreamcast 有可能会成为计算机的基本接口设备之一。这个目标很明显地和Microsoft 的主机 x box 相同。

NSSB表示Dreamcast的网络功能也将SEGA成为一家举足轻重的网络公司。目前在日本有30%的 Dreamcast 玩家利用 DC 上网，而北美则是 20%，未来 Dreamcast 的网络对战游戏及 RPG 陆续增加后，这个数字也会明显地上升。

另外在北美具有左右市场能力的运动游戏也将陆续在 Sega Sports的领军下推出网络对战功能的游戏。在日本方面，几乎所有 Dreamcast 的游戏或多或少都有利用到网络功能。NSSB表示这是个很好的现象，特别是在日本这种网络工业刚要起步的地区，Dreamcast将提供网络初学者一个简单易学的入门环境。

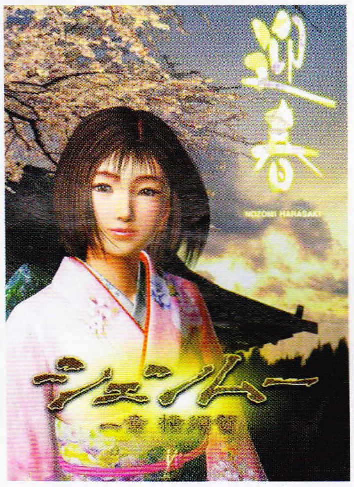
在竞争对手方面，NSSB 认为 Dreamcast 和 PS2 的市场由于价格上的关系已经造成明显的区隔。该公司不认为 PS2 的发售会对Dreamcast造成太大影响。而在任天堂的海豚（Dolphin）方面，NSSB表示SEGA方面根本不相信任天堂所说的今年内可发售海豚的宣布。以过去的经验看来，任天堂也不过是在耍弄任天堂手段而已。只可惜，由于任天堂的影响力已经大不如前，这个策略已经无法对玩家造成太大的影响。

Konami的音乐游戏：Beat Mania获得日本Best Income大赏的特别奖

奖项的审议委员会表示Beat Mania 得奖的原因在于它的创意。随着Beat Mania和其他衍生性商品的推出,使得电玩业界多了一种叫做音乐节奏的新类型的游戏。再加上 Beat Mania的销售量相当的惊人,因此审议委员会认定Konami有得到特别奖的资格。

《莎木》销量达26万！99年末"游戏软件大战"的初步结果

据游戏分销商DIGI CUBE（由SQUARE设立的子公司）向旗下18000家游戏连锁店及便利店的统计，各机种游戏的销量排名已经公布，其中DC作品占2位，包括《莎木一章横须贺》，而PS则有8款。这个统计以99年12月1日到2000年1月4日的资料为准，并以"家用机游戏"为统计目标。在这次的销量榜中，排名第一的作品是PS的《GRAN TURISMO 2》，累积销量已超过110万，第二位是PS弹子机游戏《亚罗斯王国2》，累积销量达25万，第三位则是PS《PARASITE EVE 2》累积销量约20万。剩下作品的排名则是《VALKYRIE RPOFILE》、《THE LEGEND OF DRAGOON》、《桃太郎电铁V》、《游戏王真DM》、DC《莎木一章》、DC《VIRTUA STRIKER 2 VER。2000。1》的《CHRONO CROSS》由于以上排名只是集中统计DIGICUBE



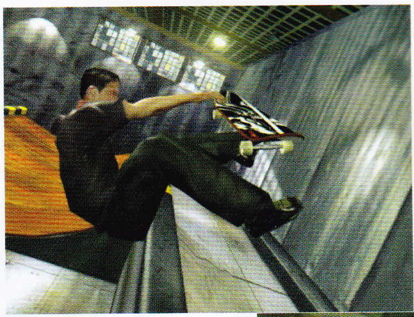
旗下便利店，因此实际排名应有分别，据另一杂志报道的游戏累积销量方面，SQUARE的《CHRONO CROSS》已达60万销量，KONAMI《游戏王真DM》则有27万销量，SCE《THE LEGEND OF DRAGOON》有27万销量，而DC《VS 2》和《莎木》销量分别为19万和26万。不过优胜者还是任天堂GB《POCKET MONSTER金·银》，两个版本一共卖出了400万，平均每星期卖出40万套，现在就看这款游戏能否达到800万的销量目标。

Square也来做《GT》？

Square今天表示该公司的首个PLay Station2游戏将是个赛车游戏,代号是Type-S。这个游戏并非是一般的赛车游戏,而会是个类似Gran Turismo的赛车仿真游戏。游戏中所有的车辆都会以真实的名字登场。Square已经获得日本主要汽车制造商的授权。

Square强调在这个赛车游戏中,开发小组不但会注重车子的外观同时也会将车子的内部给予真实的重现。玩家如果选择由车内向外的观看角度的话，便可感受到车子内装的真实感。发售日还尚未宣布。相信这个游戏将会是GT2000和RRV5的强劲对手。喜爱赛车游戏的玩友要留意了！

DC《TONY HAWK PRO SKATER》画面公布



由CRAVE开发,美国游戏公司ACTIVISION发行的花样滑板表演游戏《TONY HAWK PRO SKATER》,其PS版本将在1月推出（日版、美版已经推出），至于该厂近日则公开DC版本的画面。从画面中可以看得出来DC版本的画面质素确有大幅度提升,游戏内容则没有太大改变。这款作品的特点之一,就是游戏内登场的十位角色均是以真实滑板高手为名的，而TONY HAWK（31岁,美籍,身高1.88）更是世界排名最高的滑板高手，此作还曾获得美国E3游戏展99"最佳体育游戏"的荣誉。

莎木还是最强的

根据1月17日所发表的ORICON（每周）公信排行榜,Dreamcast的"莎木一章横须贺"（Shenmue）重新回到第一名的排名。任天堂的Game Boy口袋怪兽银／金则分列二、三名。Sony的Gran Turismo 2是排名第四.

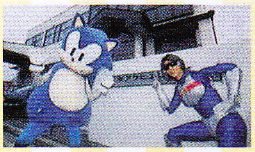
另外还有个有趣的现象（可怕的现象？）是Dreamcast的异类声控育成游戏－禁断的宠物:Seaman又在ORICON排行榜上复活。排名第十八。虽然没进前十名,但这个游戏是在去年7月29日所发售的。到现在还能出现在ORICON排行榜上,可说是个奇迹了。

Powerstone 2新画面公开

在DC版的Street Fighter Zero 3对应3人同时对战后,Capcom的Powerstone 2又有4人对战模式。Power Stone二代会比上一代多了四位新角色,而每位旧有的角色都会加入新的招式。和另一款CAPCOM开发中的Marvel VS CAPCOM 2一样,Power Stone 2也将利用VMS记忆卡让大型电玩版和Dreamcast版进行互动。

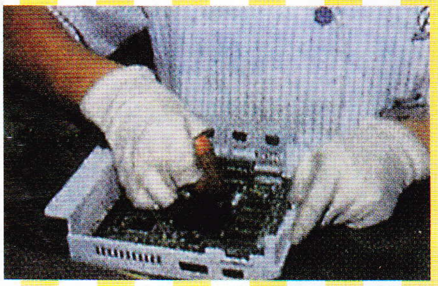
DC制造过程大揭秘

在减价后销量一直稳步上升的DC，因为又有多个推广的广告，一时间人气飞升，无人可敌。一部主机的结构和处理速度，直接影响本身的质素。不知各位在欣赏DC的机能的同时，有没有想过了

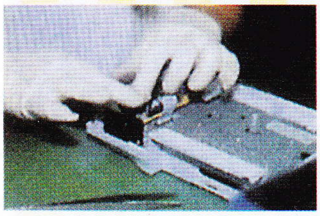


解一下它的制造过程呢？这次就把大家带入DC的制造厂，让大家了解一下这部强劲主机的制造过程。

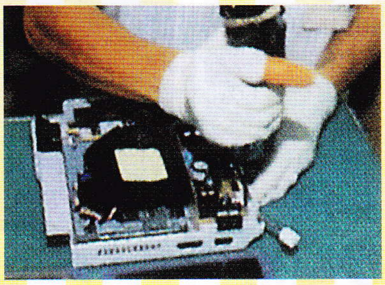
一部主机最重要的，当然就是它的处理基板。首先，工人会将主机的基板小心的装嵌在



外壳里。这个外壳的作用，除了保护用户的使用安全之外，还会保护里面的基版，免受任何损害。



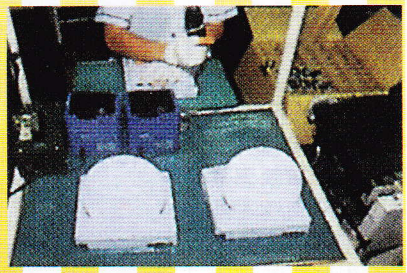
将基板装好后，接下来的工作就是安装读取GD时必要的光学设备—镜片和光头。这个过程必须非常小心，因为，如果镜片嵌得不好，很容易发生读取不良的现象。



在主机的前面安装四个手柄的插孔。

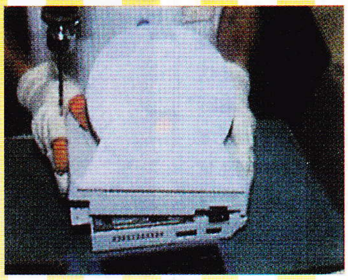
最上面的一层是转动GD的转盘，这样，主机内的所有零件便装配完成了。

最后当然是将上盖盖好，一切的工序，都是



机器和人手配合，互相补足彼此的缺点。盖好后，会随即进入严谨的品质检定。

各位可有留意到DC主机旁有一个可打开的口？这里就是DC的MODEM的所在，只要有这个零件，才能利用DC连线，在一切组装完

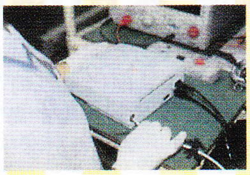


成后，最后便是MODEM的安装。

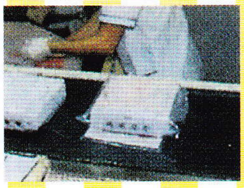
完成后，接着进行的是MODEM的测试。看看是否有接触不良的问题。

MODEM的测试完毕后，最后为避免用户随便将主机拆开及方便以后核对。工人会在主机的底部贴上主机的型号等详细资料。

先测试主机的各手柄插槽有否接触不良的问题，然后是GD－ROM的转



速测试，最后是处理速度的测试，一轮详细的测试后，组装工作便告完成了。为了品质有保障，接下来的品质检定工作绝对少不了，在一个品质检定的车间中，我们可以看到很多熟练的工人，每天不停为新制好的主机进行测试。当所有测试完成后，就是为主机封上胶袋，然后就是装盒的工



序。

因为这是美国版的制作，所以，纸盒的外表与日本版的有一定的出入。

先将一个一个等待放入主机的纸盒排列好，这样来提高工作效率。

主机放入后，还需要放入控制器。

包装的最后，当然是放入连线的软件，这个连线软件当然与日版机完全不同。

再将一盒盒的主机装入一个个大的纸箱内。

最后贴上胶纸，固定内面的多部主机，免因为摇晃的冲激而有所损伤。

包装好后运到仓库，最后就是等待着将成品货物运到外国。

游戏快递

前线狙击

勇者斗恶龙7	10
WILDROID 9	11
BIOHAZARD GUN SURVIVOR(生化危机 生存者)	12
机动新撰组——萌芽中的剑	13
战栗的微笑	13
生化危机 代号：维罗尼卡	14
幻想之ALTEMIS	16
RAYCRISIS	17
GB游戏集锦	18
NGPC游戏一款	20
TYPE-S	21
大神一郎奋斗记	21
ETERNAL ARCADIA(永恒的阿卡迪亚)	22
VAGRANT STORY(漂泊的故事)	24
MARVEL VS. CAPCOM 2	26
CHASE THE EXPRESS	28
拳皇99进化版	30
SPAWN(再生侠)	31

特快专递

COUNTDOWN VAMPIRES(末世吸血鬼)	32
PANZER FRONT(装甲前线)	33
SUMMON NIGHT	34

勇者斗恶龙7

PS | ENIX | CD-ROM × 2
游戏类型：RPG　发售日期：预计3月

平静的小岛

这次的故事从一个伊甸园般的小岛上开始。它位于世界中心，飘浮在空中，美丽、宁静、安详……

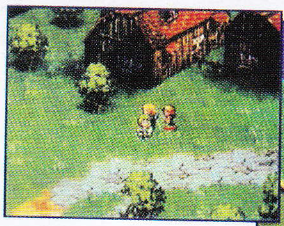
再次出现的“金币之王”

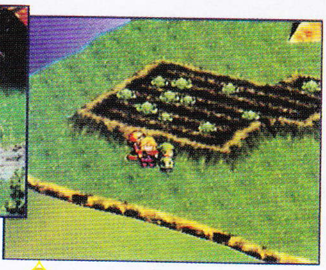
在勇者斗恶龙Ⅳ就出现的“金币之王”，这次还会出现。如果你能找到在柜子、床底、树木之下的金币，就可以到“金币之王”那儿换取珍贵的奖品了。这些奖品大都对冒险有很大的帮助，有的甚至是你在冒险旅途中找不到的！在游戏中总共会有多少枚金币呢？这一集又有什么新的珍贵奖品，让我们拭目以待吧！

金币王之城的面积非常广大，图中就是里面的图书馆，但是却没有书只有一只史莱姆。

由移民建立的村子！

这次在游戏中会有新的村镇出现！在某些原本一片荒芜的地方，因为很多人陆续从世界各地移民到这里，使它逐渐变成一个新的村镇。玩家很可能在村镇的成长中发挥重要的作用。如果有这个有趣的创意有了进一步消息，我们还会为大家做详细的介绍。





新登场的怪物！

仙境之鼠

看上去像蜜蜂，但却叫做老鼠的妖精，是由翼进化而成的。它在空中飞动，有很高的攻击力。尤其是尾部的针会做成极大的伤害。要是和它们进行持久战，恐怕就要吃大亏了！

尼之古神兽

它的身体十分美丽和鲜艳，头上有两角，身上有一双翼，是一头很古怪的神兽。十分喜欢用锐利的爪进行攻击且基本能力特别高。想来攻击力会很强。

单眼树干

它是飘浮在空中的树木。样子可算是十分特别。虽然平时是一付昏昏欲睡的模样，但当使用必杀技时，却会把眼睛睁得非常的大，十分恐怖呢！

花之鸟

它们最大的特征是有一双十分艳丽的羽翼。身体像一只大鸟，有一只长而尖的嘴，但看得仔细一看，才发觉它的样子像一朵花。其实它是由花和鸟结合而成的怪物，喜欢用尖尖的嘴来攻击敌人。

火炎怪鸟

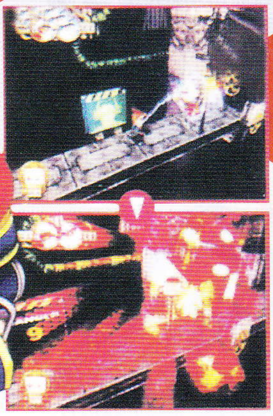
它是一只用双脚步行的强壮怪鸟。它先深深的吸一大口气，然后就会喷出恐怖的火焰来。所以它常用的是火系攻击。作为一只极好战的怪兽，无论谁进入它的视野，它都会发起攻击，所以它多数是单独行动。

WILDROID 9

PS	SCEI	CD-ROM
	游戏类型：ACT	发售日期：已发售

这是一个非常独特的动作游戏。在游戏中玩家要多多动脑，想出各种各样离奇古怪的方法来解决游戏中的难题。而运用游戏中的提示也很重要。不过有时过关的办法会显得很残忍。比如正打算渡过一个沼泽，但是跳跃力不足，应该怎么做才能继续前进？原来是把捕捉到的敌人扔到沼泽中去作踏脚石。哈哈哈！除了这种办法，游戏中还有其它不少残酷对待敌人的方法呢！所以建议玩过这游戏之后就去看心理医生好了。此游戏共有14关，对此等游戏有兴趣玩家可以好好显一下身手了！

在游戲中，玩家需要捉住敵人，然后利用它們的特點來協助自己解決難題。所以玩家務必要留意敵人的特點，比如它們的外型、攻擊方式或招式等。如果他們的特點恰好是自己所需要的，就不要客氣了，抓他過來！但是有些時候是很找到能得用的地方。這時候就要多做多種不同的嘗試，甚至是不合理的一些念頭也可以試一下。因爲有時候是要用上常人想像不到的方法來處理才行的。

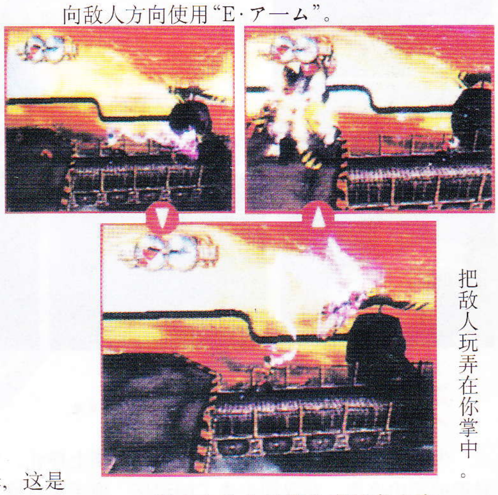


把敌人扔出来是要練好的基本操作

把敌人的尸体当作踏脚石

先捕捉敌人，再把它投进沼泽，这是渡过沼泽的一种常见做法，不但可杀掉敌人，又能顺利前进，一举两得。

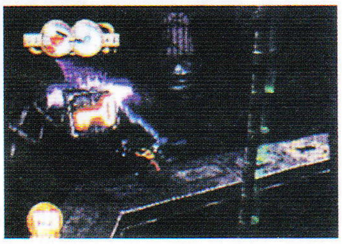
向敌人方向使用"E·アーム"。



把敌人玩弄在你掌中。

当击中敌人后按十字的各方向，可把敌人投向上下左右不同的位置。

物体搬运



使用"E·アーム"能轻易地运送物件，在过关途中常会遇见要取的物件于地图的外面，此时只要使出"E·アーム"便可取得该物件。有些物件对过关是很重要。

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

生化危机

PS | CAPCOM | CD-ROM
游戏类型: 3DSTG　发售日: 2000.1.27

在前几期已经为大家介绍过基本的游戏玩法和操作，现在就为大家介绍一下对抗怪物、丧尸必需的武器及初期冒险的舞台。

武器简介

名稱 Glock 17

解说

初期装备,能力平均,好处是不用上弹,而且有十七发子弹可供使用。

名稱 CZ15

解说

威力不足但连射性能比Glock 17强，拥有15发子弹，用作阻止敌人接近。

名稱 M800 Coolger G

解说

命中率极高的子弹，子弹补充速度高。不过面对大量敌人时，要小心弹药消耗。

名稱 南部14年式

解说

旧日军所采用的武器，弹数少但威力大，宜于一对一战斗中使用。

名稱 S.P.A.S 12

解说

同样是有8发子弹的散弹枪，但覆盖范围较大，可同时击倒数只丧尸，可防止被围攻。

名稱 M79

解说

威力数一数二的手榴弹发射器，可配合三种不同效果的子弹使用(火、冰和普通)，对应植物敌人的属性应选用火炎弹。

名稱 S&W19

解说

通称麦林的手枪，弹数极少(只有六发)，但威力足以一击粉碎一只丧尸。游戏后期的主力武器。

为生存而逃离……

失去了记忆的少年，一个人在救生之路上挣扎。为了从袭击自己的异形的手中逃离，及寻回失去了的记忆，他手握着枪，一步一步向未知的前路进发……

舞台简介

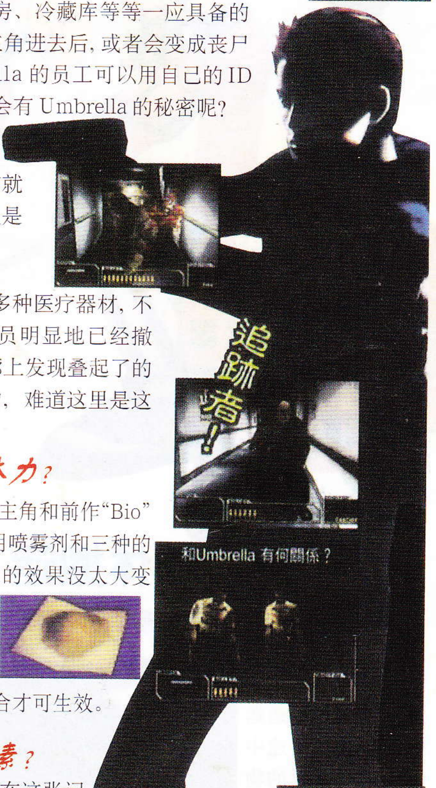
主角身处的城市里面，满街都是茹毛饮血的丧尸，他们破烂不堪的在街中徘徊，见人便咬……

戏院

繁华过后,密不透光的戏院比其他地方都要恐怖。在一所两层高的戏院里面,二楼正在播放一些出人意表的影像，会是被袭前所拍摄的吗?

餐厅

厨房、冷藏库等等一应具备的餐厅,主角进去后,或者会变成丧尸的晚餐。另外，Umbrella的员工可以用自己的ID Card来付款，这里会不会有Umbrella的秘密呢?



图书馆

变成死城后，图书馆就分外宁静，但不代表这里是安全的。

医院

里面有多种医疗器材,不过里面的人员明显地已经撤退了。在走廊上发现叠起了的铁柜，看来是用作路障的，难道这里是这次意外的发生地点?

如何回复体力?

Gun Survivor里面的主角和前作"Bio"系列的角色一样,都是利用喷雾剂和三种的草药来回复体力的。道具的效果没太大变化,喷雾可回复全部体力、绿色草药可回复少许体力、蓝色草药可解毒、红色草药必需和其他两种混合才可生效。

游戏的隐藏要素?

请先看下面的图片。在这张记录画面的图片中看到，★相信是代表已经取得的武器,至于余下的两个空格,或者是攻略流程不同所以未能得到的武器,又或者要达到某个成绩级数才可以得到……

機動新撰組 萌えよ剣

高桥留美子的一流人设
+广井王子的严格监督

PS	ASC Ⅱ	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：未定

《机动新撰组～萌芽中的剑》是由监督制作“樱大战”的广井王子来主持监督的一部角色扮演游戏。而担任人物设计的是漫画家高桥留美子！相信大家都知道《乱马1/2》和《收获星的小子们》吧！

游戏会有2D和3D的两个部份。2D是冒险模式时使用的，在这种模式下主角和其他女队士之间会有一些剧情展开；3D的模式时，主角同时和两名同伴一起参加战斗，这是一种像策略游戏的战斗。

游戏中的主角是新入组的一个成员“弓月新太郎”，和新撰组的女队士、坂本龙马之子“龙之助”、妖怪猫“猫丸”等人一起负起维持京都治安的重任。

土方岁绘（17岁）

土方岁三（新撰组组长）之女，性格冷静沉着，有很高的判断力，但是为人固执，喜好单独行动，一向不爱说话。

坂本龙之助

坂本龙马（幕末战士之一）的儿子，天真烂漫，整日笑嘻嘻的。那双大眼睛好像对任何事都充满了好奇。自从在上海救敢妖怪猫“猫丸”后，两人就成为好同伴。

弓月新太郎（17岁）

游戏的主角，性格优柔寡断、正义感强但气势不足，为了偿还大笔债务被迫加入新撰组，使用柳生新阴流的武技。

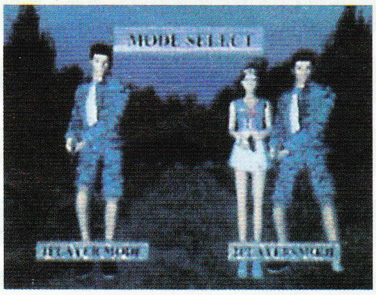
冲田薰（15岁）

冲田总司（新撰组第一队队长）之女，为人高傲，不容许自己失败，经常以自我为中心，入队之前曾修练阴隐术，因为近藤的劝喻而加入撰组。

戦慄の微笑

七之秘馆的两位新主角——飞鸟圭和白川玲奈的合作！

DC	KOEI	GD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日：已发售

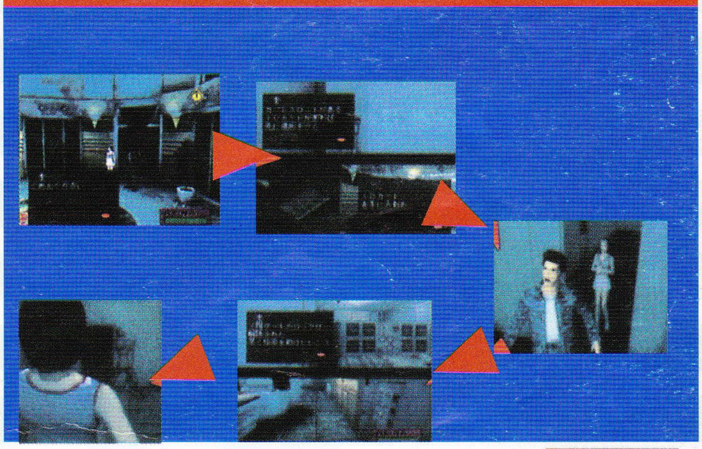


游戏中的“Pair Con”二人合作模式，可以让玩家分别控制两个人物在“秘馆”里面进行调查，找到失踪的麦费用(マクファーソン)博士。玩家只有充分的利用了两个主角的特点，才能顺利达成目的。两个人的特点很明显：飞鸟擅长动作难关，白川适合智力谜题。在以“真实时间”进行的游戏中，两人一定要抓住时机取长补短互相帮助。如此方能打败不断出现的怪物，最后取得胜利。

自由切换视点

游戏可以让玩家自由选择不同的视点。在一人进行的模式中有三种

PAIRCON 实例



视点可变：第一人称主观视点是适合与怪物面对面对战时使用和方式，在主角后方的视点使操作比较方便容易；第三种视点很适合玩惯了“生化危机”的人。在二人模式中，可以选择上下分割和左右分割两种不同的视点。上下分割的视野广阔，方便回避从旁边出现怪物；左右分割可以让玩家看到从天花到地面的环境，方便调查。

BIOHAZARD CODE:VERONICA

生化危机·代号维罗尼卡

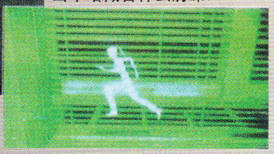
DC | CAPCOM | GD-ROMx2
游戏类型：AVG　发售日：2000年2月3日

相信大家拿到这期杂志的时候游戏才刚在日本发售。最近有关代号维罗尼卡的情报不断，在这里就先给各位介绍一下游戏的开场画面、新装备以及新人物等新情报。希望在新年里大家能有新的好心情。

全面介绍维罗尼卡的CG Opening!

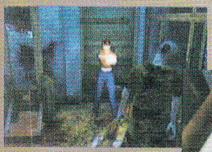
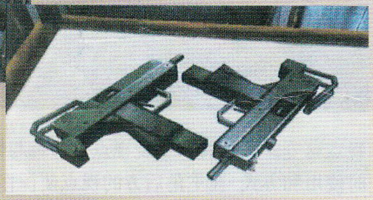
“生化危机”系列的CG动画早已获得业界的一致好评，而这次的游戏的平台又是在强大的DC，所以画质当然是非常棒啦！通过这几幅截选自游戏开场CG的图片可以看到效果的确很不错。

从图中可以看到CLAIRE正在被什么人追赶着似的。究竟在这当中暗藏着什么阴谋？



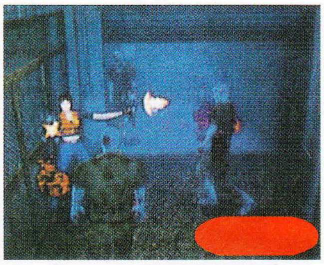
强化战斗气氛的最强武器大爆光!

有更大威力的武器！在“生化危机”系列中非常吸引人的一点就是各种威力强大的武器。在这一集中当然也少不了它们。而且会有更多威力强大的枪械出现。那么就把这些武器向各位读者作一番介绍吧！此次登场的武器中，除了各位熟识的著名手枪外，还会有众多威力十足的新式武器。

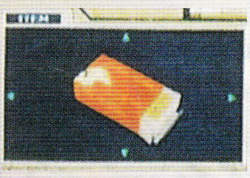
双手都可拿的轻机枪

开始游戏不久就可以从桌子上拿到这种轻型的机枪，它是以前CLAIRE装备的强劲武器之一。但这一次会稍有不同了！因为CLAIRE可以同时使用两把这种枪！虽然是两把枪，但是操作方法与普通枪一样：R键拔枪；×键发射；上下键分击及以L键瞄准。其杀伤力十分强劲，能将丧尸在近身前击毙。



用双枪同时攻击1个目标，其杀伤力当然不用说了。另外还能配合+字键转身进行全体攻击。与单枪攻击相比，双枪另一个好处是可以同时攻击两个不同方向的目标。

其它类型的枪械和武器



GLOCK 17

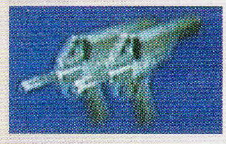
虽然这个道具还未公开过，但相信各位对枪械有特别喜好的人都可以看得出，这是9mm手枪子弹，弹壳由塑胶作成，非常轻巧。

贝雷 M93R

这是CLAIRE喜欢使用的贝雷手枪。它的最大特点是弹夹后部装有备用子弹，可以连续发射3发子弹，这武器相对以前有了很大改进，令攻击力变得非常的强大。

格斗刀

这可以说是“生化系列”中标准配置武器，但是想来不会有人有兴趣选择它。由于这一集中CLAIRE的装扮已有改变，所以它不再是必须随身携带的标准装备。



CALICOM-100P

80年代在美国出现的手持式冲锋枪。可装100发子弹的弹夹，良好的连发特性，是非常理想的武器。若这种枪也可以一手一只的话……

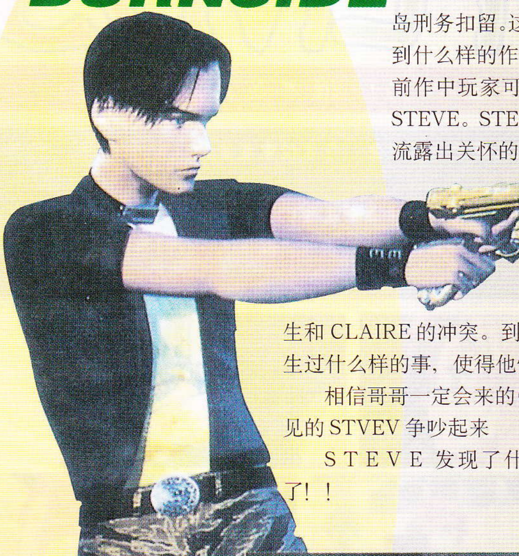
弓箭枪

这也是“生化危机2”中CLAIRE使用的武器之一，可以同时发射3枝箭。作为狩猎专用的武器，攻击力当然会非常强大，绝对是近距离战斗的最佳武器。想来它的发射是没有后坐力的，所以不会因为攻击而影响行动。

BIOHAZARD CODE:VERONICA

新增的两个人物!

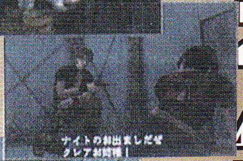
STEVE BURNSIDE



STEVE是一位双手持两把黄金手枪的少年，跟Claire一样被孤岛刑务扣留。这个神秘的少年究竟是好是坏呢？他会对故事的发展起到什么样的作用？但是不管怎样他都是一个很有魅力的角色。如同在前作中玩家可以操纵ADA和LEON一样，这次同样也可以操纵STEVE。STEVE一向傲慢固执，但当他面对CLAIRE的时候，也会流露出关怀的神情。他们之间的关系会怎样发展呢？

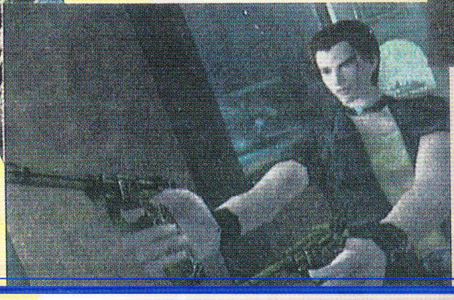
对着敌人双枪齐发的STEVE。

CLAIRE为了寻找哥哥，连自己的性命也不考虑。但是STEVE却对亲人抱有一种强烈的厌恶感。所以会发生和CLAIRE的冲突。到底STEVE的身上发生过什么样的事，使得他性格变得怪异呢？



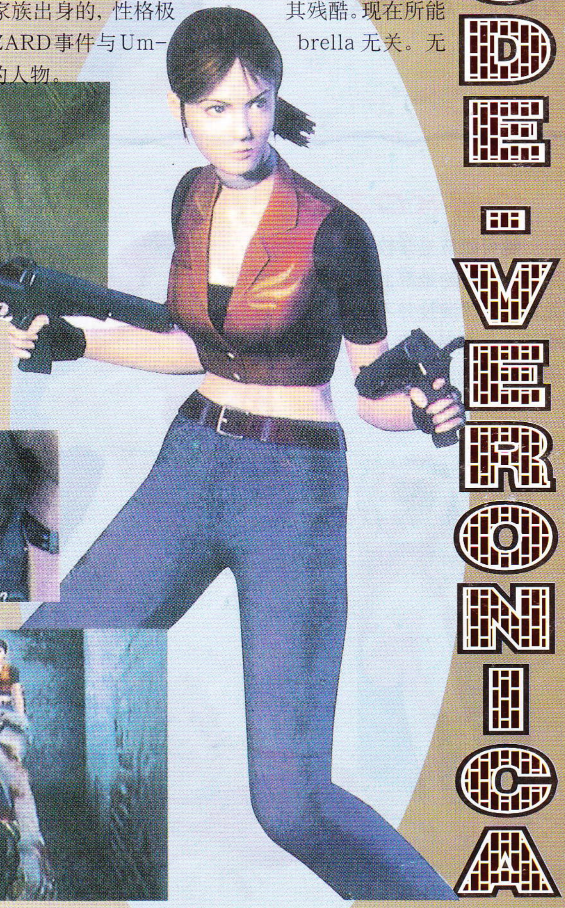
相信哥哥一定会来的CLAIRE和持不同意见的STVEV争吵起来

STEVE发现了什么？没有子弹了！！



ALFRED ASHFORD

孤岛刑务所最高长官ASHFORD是名门家族出身的，性格极其残酷。现在所能知道的仅此而已，但还不能认为此次BIOHAZARD事件与Umbrella无关。无论怎样讲，他在此次故事中也将是个关键性的人物。



STEVE都会疑是最受注目的。他那厌恶亲人或厌恶人类的话语，及对CLAIRE的问话爱理不理的态度，应该有他的理由。希望这些在游戏中会有所，并有个交待。

CALLCO M-100P

前文已有介绍的武器，根据图片，我们可以看到这确实是CLAIRE所使用的双枪。那么，这又同STEVE的双枪有哪些不同的特点呢？让我们拭目以待吧！

幻想之ALTEMJS

一个推理AV G！谁才是真正的凶手!?

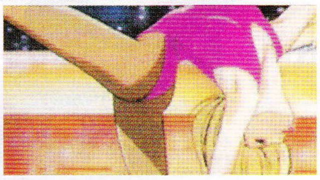
PS	翔泳社	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日期：2000.1.27

围绕着4位美丽的女高中生，在学校中发生的恋爱推理AVG“幻想之ALTEMJS”

由翔泳社开发制作的这个最新类型的推理AVG游戏，已经有了最新的消息！下面就为大家介绍游戏初步系统、故事大纲、游戏线索和秘密以及角色资料。

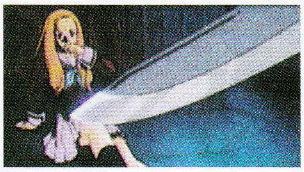
故事大綱

游戏是讲述一个有“侦探之父”之称的侦探，接受了委托来到一所学校中调查学生自杀的事件。因为近期学校女高中生有自杀的事件，所以主角假装成学校中的讲师潜入了这所学校进行调查。从此主人公开始了和那些与自杀者有关的女高中生的故事，同时也展开了恋爱及推理的游戏进程。



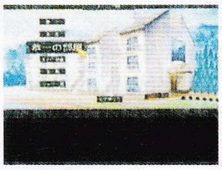
游戲系統

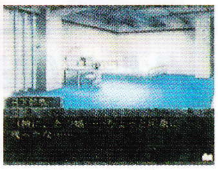
游戏的主要进行方式就是四处走动，与人对话，作调查，再四处走动……而有关游戏中的对话以及调查，大多是在学校中发生的。玩家要搜集学校中有关人物的证言和证据。那些看上去简单的对话往往会是推理的关键所在，一定要仔细推敲。在每天的最后都会总结当天所得的证言及证据，这一点是游戏最为重要的一点，不能马虎。



每日流程

游戏中的每一天都有基本一致的程序。一般就是选择每天的调查地点、和其他人对话、在学校内移动以及回到自己的寝室作总结。在这些过程中还会掺杂有恋爱和养成的元素。

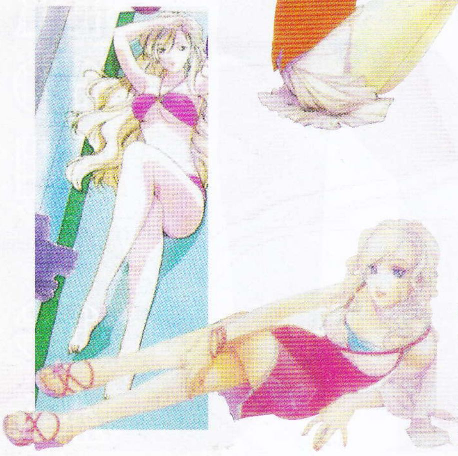




角色介紹

泊濑 KOZUE

她可能算是学校中最神秘的女生了。一般的她都面无表情，默默无言。虽然演技并不出众，但是歌唱的才华却是不凡。有可能是自杀事件的目击者之一。



国栖 MIKOTO

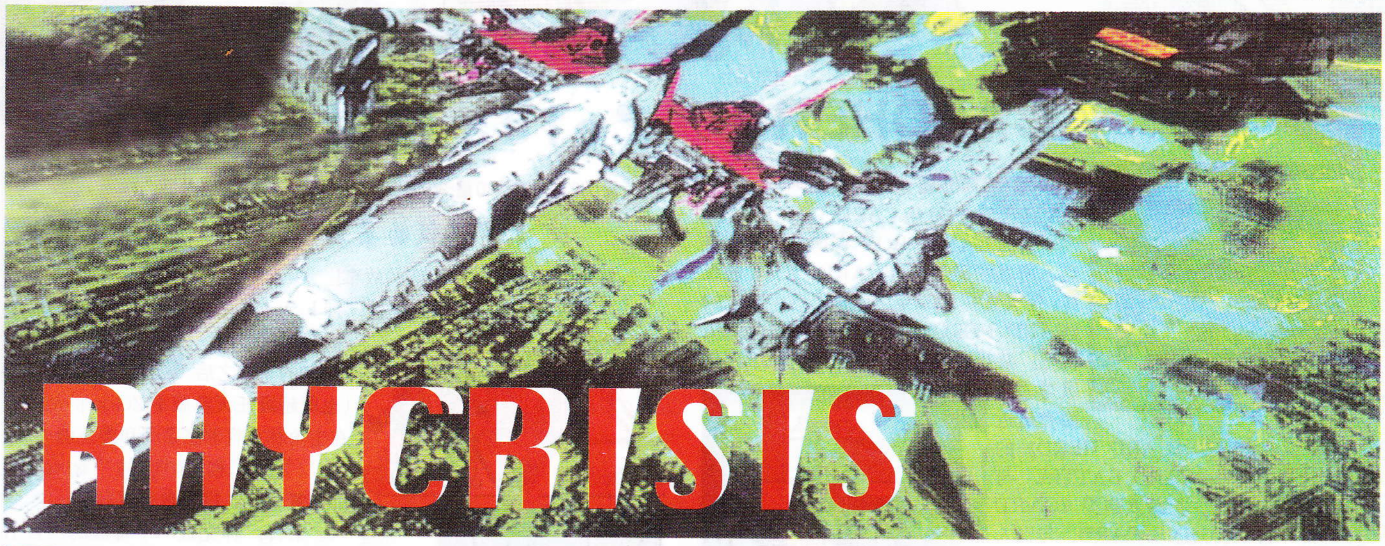
这个生驹高中的2年级学生是一个活泼可爱的少女。她参加了学校的剑道部，是死者鹭宫的朋友。她有向死者复仇的嫌疑，要多多留意。由于鹭宫的自杀，使得本来由鹭宫做女主角的戏剧被迫延期。而国栖MIKOTO就成为了候选女主角……

三香原 SARASA

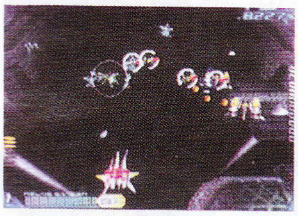
她是一个魅力无穷的大美女，不但外表美丽，还具有歌剧和戏剧方面的才华。虽然身后有一大堆追求者，可是内心却非常的寂寞。她对主人公会有很特别的感情喔!

姬岛萌 MOE

是一个大家公认的天才演员女生。也正因为她擅长演戏，所以很难令人看到真实的她。在调查学生恭一的房间中，姬岛萌主动来讲诉有关鹭宫自杀的事。她说在自杀事件发生后，经常会在梦中看到那个少女!



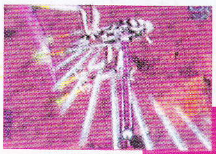
PS	TAITO	CD-ROM
	游戏类型：STG	发售日期：预定3月



超立体射击游戏第三作

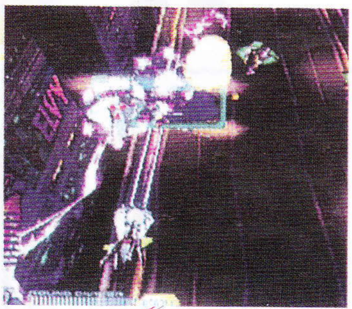
不知大家有没有玩过“RAY”系列的射击游戏，游戏的最大特色，是以斜面的形式进行，立体感十足。这次是在PS上推出的第三集名为《RAYCRISIS》。

游戏画面介绍

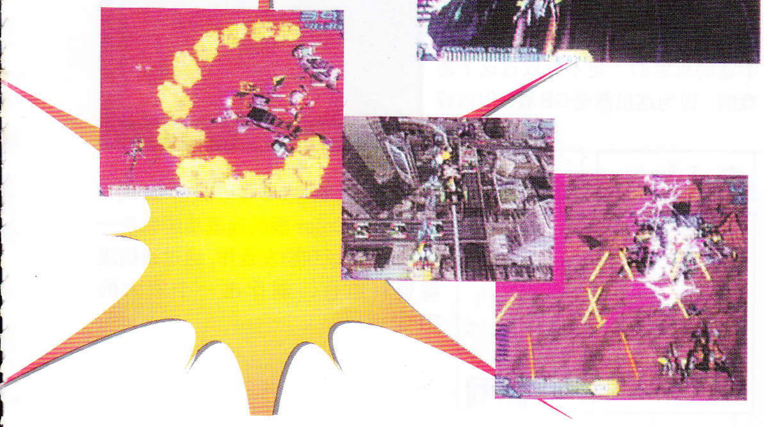


游戏是移植自街机的，画面右上方的是“侵食率”，达到100%时，BOSS就会突然加入作战，画面左下方的是“特殊攻击值”当使用“销定攻击”击倒敌人时，就可以使用这种强力的攻击。

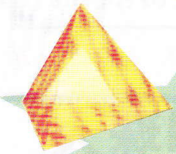
自由设定地形



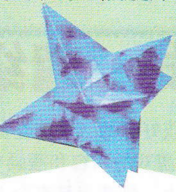
在游戏中可根据自己的喜好，在都市、水底、夜之都市、高空、沙漠5种地方组合出3种地形，组合完成后，便会因不同的组别出现不同的最终BOSS。



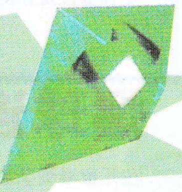
道具介绍



可使锁定攻击力提升。



可使一般的攻击提升一个等级，加强攻击力。



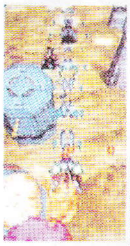
可提升特别攻击力的等级。

游戏中可使用的三部战机

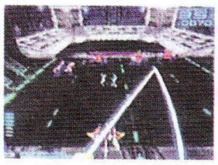
WR-01R

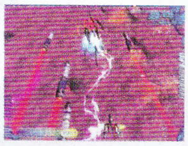
装备着机枪和激光武器，是最基本的机体，在游戏中可同时进行8个锁定的攻击。

WR-02R

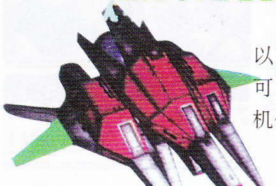


以激光攻击为主，可进行16处同时的锁定攻击，得点率达到一般机体的256倍，实力强劲。

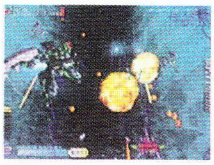




PS版特有的战机——WR-03R



这是一部新型的战机，是PS版特有的，以飞弹作为主要的攻击武器，攻击力超强，可同时有24处锁定攻击，得点率也达到一般机体的255倍。



GB游戏集锦

CARDHERO

■GBC■NINTENDO■卡带■ETC■2000年春

任天堂2000年CARD GAME大作

因为GAME BOY有携带方便的特点，所以的确是适合CARDGAME的媒体。任天堂在2000年之际推出这个新创的《CARD HERO》，也算是对2000年的庆祝吧！游戏的主角是一名普通的小学四年级学生。而在最近在TV上非常流行《CARD HERO》的动画片里，利用“CARD BATTLE”与作战是一大特点。主角欲购买《CARD HERO》的TRADING CARD，与别人作CARD BATTLE对战。到底《CARD HERO》能否成为一个新的系列大作呢？要看各位玩家的追捧程度了！

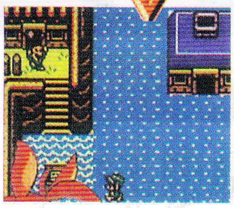
Zelda传说～力之章

■GBC■NINTENDO■卡带■ARPG■2000年春

不可思议的果实

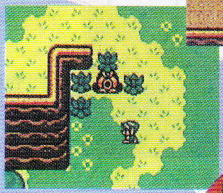
新角色图片公开！全新的故事！

这次GB版的故事是发生在“神トライフォース”(众神的Tri-force)的事件之后(也即超级任天堂版本Zelda的故事)。在主角林克将邪恶祭司和魔王消灭后，“力”、“智慧”和“勇气”的“Tri-force”都恢复原状，世界也重现和平。

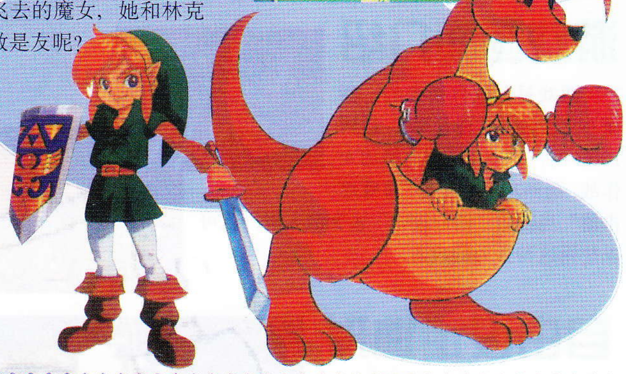


某日，林克被一个奇怪的声音引导着，来到闪耀着光芒Tri-force之前。那声音说道：“林克！向着我的力之试练出发吧！”

一阵强光闪过，当林克恢复知觉时，已经身处一个不知名的森林之中……

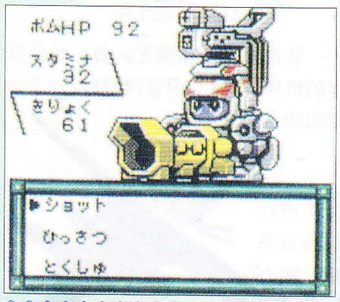


这次的一个新角色是林克的同伴——一只袋鼠，他不但可以把林克送到某些地方，还有不可小视的攻击力呢！另一个新角色就是经常骑着扫帚飞来飞去的魔女，她和林克是敌是友呢？



爆球连发·超级弹珠人

在儿童漫画杂志上大获好评的《爆球连发·超级弹珠人》被改编为GAMEBOY的RPG游戏。游戏的内容和漫画中的内容大致一样，用不同的装备组装在弹珠人模型上，创造出具有个人风格的弹珠人。组装的部件会使弹珠人具有与之相应的性能和必杀技，可以在挑战不同的对手时选不同的装备。令人特别期待的是这个游戏的通讯对战功能，邀约好友一起战斗吧！



Macross 7

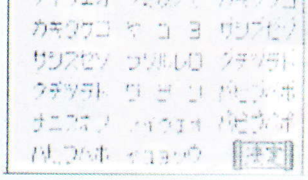
■GBC■EPOCH■卡带■STG■2000年3月

这还是一个由动画改编的游戏。玩家可以从六个角色中选择一名，然后加入到同外星人的战斗中去。游戏是那种常见的横向射击模式，但游戏过程中会有分支选择，这种选择能直接影响到游戏的结局。

RPG创作室GB

■GBC■ASCII■卡带■ETC■2000年3月

“创作室”系列的最新作品终于在Gameboy Color上推出了！创意丰富的玩家们一定不会放过这个游戏的。因为这虽然是GB版，但内容



一点也不会减少。非但如此，GameBoyColor版的通讯功能也是一绝。玩家可以和朋友合作，通过通信线将资料组合，制作出一个宏大的RPG！

GB游戏集锦

炼金术士

■GBC■IMAGUNEER■卡带■RPG■已发售

《Alchemist Atelier Marie ~ Czar Fulgur之炼金术士 ~》

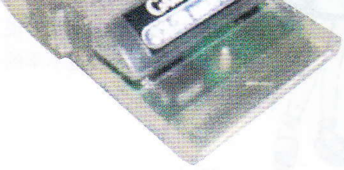
《Atelier Elie ~ Czar Fulgur之炼金术士 ~》

培育妖精成为炼金术士

这次GAME BOY版的炼金术士不再是培育Marie或Elie，而是要训练妖精成为优秀的炼金术士。Marie和Elie受妖精森林的长老所托，要在四年内训练一位幼年妖精成为炼金术士。Marie和Elie与妖精的生活就此展开……

游戏的主要内容与PS的相同，仍是到镇外找寻材料，调配出不同的道具，但故事及EVENT会重新制作，这会令玩家们感受到一个新的“炼金术士”。这次Gameboy版可以通过通讯线与其他玩家交换道具和特别事件中图片。另外，如果经常和妖精长老交换道具的话，还会得到你意想不到的宝物呢!

GAMEBOY 游戏大翻新!



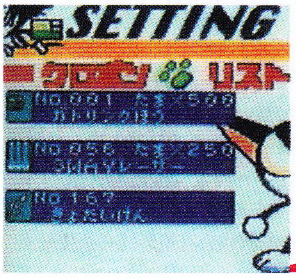
大家用GAMEBOY C olour玩旧的GB游戏时，是否对黑白画面感到厌烦了呢？不如试试下面所介绍的新配件吧!

这个名为“GB Color Magic Card”的配件，其实是一个接驳器，在Gameboy Color上使用，能让黑白的Gameboy游戏显示最多十二种颜色。如果你有很多旧的Gameboy游戏，这个配件正适合你。

サイボーグクロちゃん

■GBC■KONAMI■卡带■ACT■未定

这是一个由同名动画片改编的动作类游戏，玩家要控制一只经过改造的猫（クロちゃん），与邪恶机械人战斗，还要收集K武器。当达到某些条件后就可以得到新的K武器，收集到300种K武器后，就可以造出独一无二的クロちゃん啦!



仓鼠天国2

■GBC■IMAGINEER■卡带■SLG■已发售

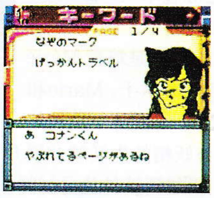
这个可爱的仓鼠一直都大受欢迎，而这次在继承上一集的游戏模式的基础上，还增加了诸如到公园散步这样的户外活动。另外，还有新增的十多个迷你小游戏也是非常有趣的。对于喜爱小动物的玩家来说，这是一个很合适的游戏。

GB游戏集锦

名侦探柯南

■ GBC ■ BANPRESTO ■卡带■ AVG ■ 2000.2

由同名的漫画《名侦探柯南》改编而成。玩家作为"名侦探"要运用自己的智慧来发现可以破案的蛛丝马迹。而这次游戏的舞台是一个名叫《机关寺院》的地方，至于主要人物嘛，就是后面介绍的这几位。

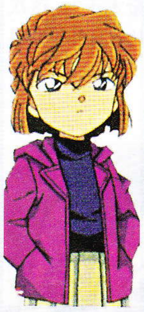


服部平次

是知道柯南秘密的人之一，居住在关西。他也是一名高中侦探，有很高的智慧和不凡的推理能力，只是有时比较冲动。

毛利小五郎

毛利侦探事务所的所长，靠着柯南暗中帮助屡破奇案，因而声名大噪。他自称名侦探，而人们称他为沉睡侦探。



灰原哀

柯南的同伴之一。曾经在秘密组织中效力的科学家，为了逃避组织的追杀，喝下了令身体变小的药。

江户川柯南

原本是高中生名侦探的工藤新一，偶然的变成了小孩，从此以后便以小孩子的身份来调查案件。

毛利兰

工藤新一从小到大的朋友兼高中同学，虽然是空手道部的主将，但是胆子却非常小。

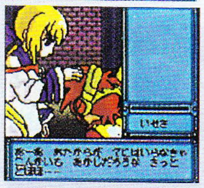
转换角色!

一个像吴宇森导演的"夺面双雄"中那样，换作为另一个人去说话办事，应该相当有趣吧！当柯南的推理不能令故事有所进展的话，不妨就尝试一下这个游戏的新推出的角色转换系统。玩家可以转换角色成为毛利兰、服部平次等角色。利用不同的人物，能得到的线索会完全不同。

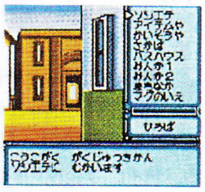
名侦探评价系统

虽然角色转换系统有时对破案非常有帮助，但是如果使用过多的话会影响柯南的评价，最好还是靠自己来破案。

NGPC	SNK	盒带
	游戏类型：RPG	发售日：2000年2月10日

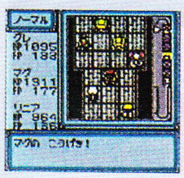


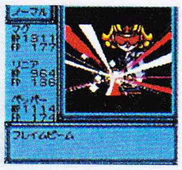
在99年Dreamcast上推出的人气角色扮演游戏，以多边形演绎出来的"自动生成"迷宫，相信令不少玩者都着了迷。《神机世界Evolution》将于Neo Geo Pocket上再现。



以少年玛古为中心的五位冒险者，因为接受一个研究机构"苏斯艾提"的委托，进入未有人到达过的迷宫内进行发掘工作。为了得到过去高度文明所留下的贵重宝物"Evolusia"五人在迷宫中历险!

使用Saiframe去战斗





在迷宫内和怪物接触时，便会发生战斗。除了用普通的武器攻击之外，还可以使用一种叫做Saiframe的武器作出特殊的攻击(就象必杀技一样)，使用的时候会有精彩的必杀技画面。

五个主要人物

玛古

少年冒险家，故事的主角。玛古的父亲将一位名叫妮莉雅的少女交托给他后死去，为了完成父亲的理想，玛古便和妮莉雅一起冒险。

古利

玛古家的管家，虽然没有什么专用的武器(Saiframe)但是攻击力却很高。

妮莉雅

是一个美丽，可爱的小女孩，有神秘的身份，不为人知的过去。平常不太多说话，可能是因为有过不幸的经历?

Chain · Gun

另一个遗迹发掘者，玛古的世仇，经常和玛古作对，仿佛就是玛古命中的宿敌。虽然有男孩子一样的外表，可其实她是一个女孩子。在冒险的中途便会加入我方。

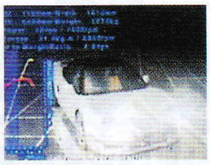
比柏

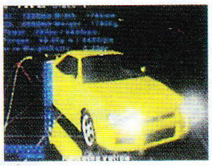
性感的女性冒险家，使用的武器是腰间的火箭炮。

TYPE-S

PS2	SQUARE	媒体:DVD-ROM
	游戏类型: RAC	发售日: 预定春季

著名游戏商SQUARE终天公布他们在PS 2上的第一款游戏了，不过游戏类型有点出乎人们意料之外，是赛车类，而不是惯有的RPG类，不知效果怎样呢？

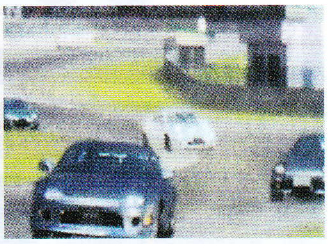


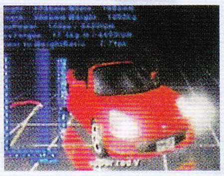


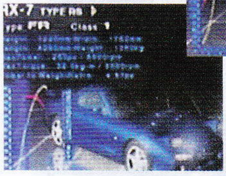
非常具有真实感的赛车游戏

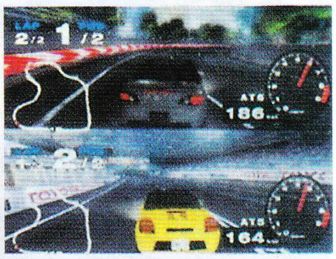
一向追求强烈逼真，充满美感的游戏画面的SQUARE这次也不例外，在已公布的画面中可以看到游戏中那逼真的视点、颇具震撼效果的赛道、真实感很强的自然景观，还有多款大家熟悉与不熟悉的车种，不过现在还不知道这款游戏的完成度是多少。

另外在游戏中还可以双打，双打时画面可以分割。





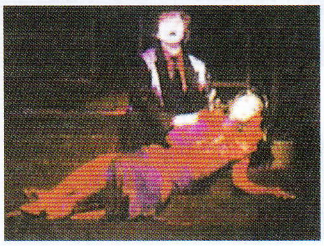




大神一郎奋斗记

DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型:AVG	发售日:2000年春

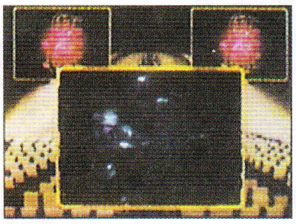
这是一款DC游戏，主角依然是大神一郎，游戏的最终目的是要让剧团的公演成功，为此，玩者必须和其他团友同心协力，解决所有困难。游戏中依然有系列中颇受欢迎的时间系统，而且在这新的一集中还收录了去年公演的歌舞剧《红蜥蜴》，玩者可以欣赏，也可以自由剪辑，很有创新。



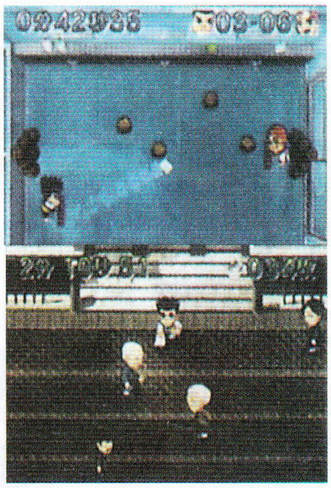
去年SEGA曾经公演过一场以《樱大战》主要人物为蓝本的歌舞剧——《红蜥蜴》，这场歌剧还找来游戏中录用的配音人员主演，游戏中出现的表现形象，就是辑录当时的表演过程。

这款游戏还为各位玩友准备了不少有趣的迷你游戏，而这些小游戏对游戏本身并没有什么影响。

风吕场决斗



编辑影像



派发传单

ETERNAL ARCADIA

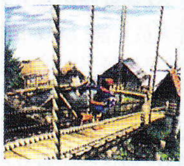
DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型: RPG	发售日期:未定

DC上最强的RPG大作即将到来!

上一期已经为大家简单地介绍了一下这个游戏的“空贼岛”，这次再给出游戏其它方面的一些资料。

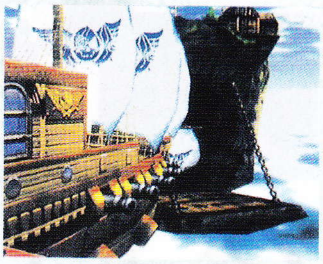
这个由制作《Phantasy star》的人员来开发，以神话为主题的大作RPG《ETERNAL ARCADIA》，因为更加充分地利用了DC强劲的3D机能，使得游戏中的村镇、宏伟的建筑物可以在使用实时演算的情况下生成，展现在玩家眼前的是一个真实的幻想世界！ 除了华丽的画面外，生动而感人的故事情节及外形可爱、性格鲜明的游戏人物也是这个游戏值得大家注意的地方。

主角的住所·达荣一家的巢穴“空贼岛”



这是一个浮在空中的美丽小岛。岛上有雅致的风车在转动着，有可爱的小孩在玩耍嬉闹，怎么也想不到，岛的内部竟是青之空贼·达荣一家的秘密基地“空贼岛”。

基地内除了有空贼船的格纳库外，还有休息室、作战室和酒吧等设施，主角Vyse与Aika的一家人也是在这岛中居住。



在空海中活跃的3名主角

Vyse

游戏的男主角，空贼首领的儿子。他自信、好奇，是一个勇于冒险的少年，梦想有一日能看到世界的尽头。

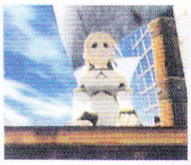
Aika

与Vyse青梅竹马，活泼开朗又十分倔强的少女，也是空贼团“达荣一家”的主要成员。

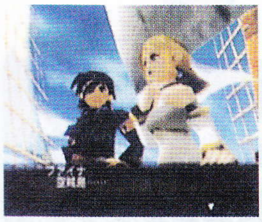
Fina

被Vyse相救的少女，有谜一样的身份和过去，身边带着一只古怪的飞行物，从她与众不同的服装和言行判断，应该是来自遥远的地方呢。

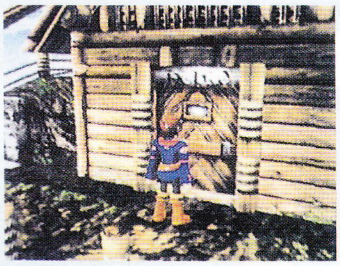
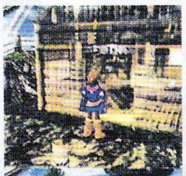
全新的3D世界



《ETERNAL ARCADIA》的制作人在制作这个游戏时，希望能将整个世界都利用DC的多边形机能来表现。从现有的游戏画面中可以看到，就连村中的一草一木也都是3D制作！而在事件发生时，人物的表情用实时演算技术表现得栩栩如生。而美丽的云海更是一绝。

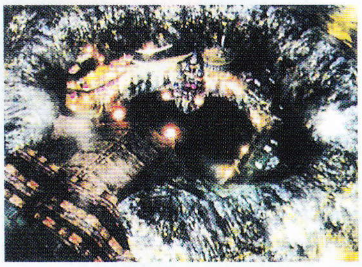


渐显的表现

游戏中人物在进入建筑物时，会出现一种非常新鲜的画面处理方式。在进入房间时，房门的那堵墙壁会慢慢的变得透明，于是屋中的景物便会慢慢地中显现出来。那种屋子墙壁逐渐消失，进而看到屋内景物的效果，令人对游戏有了一种自然过度的感觉。

达荣一家的对头——军事化的皇权国家“贝鲁亚帝国”



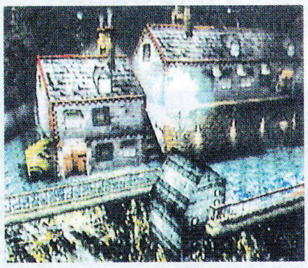
在空贼岛北方，有一片巨大的浮游大陆“贝鲁亚大陆”。大陆上空覆盖着厚厚的暗云，白天就和黑夜一样。而大陆上的贝鲁亚帝国是一个强大的军事化国家。它利用一种从天而降叫做“黄之月煌石”的物质为能源。这种带有电力的矿石令国家的工业发达，非常繁荣。但是在皇帝的极权统治下，贫富差距非常大，贵族和统治者都生活在天堂般的城市上层，而一般国民就生活在寒冷阴暗的城市下层。

贝鲁亚帝国的无敌舰队

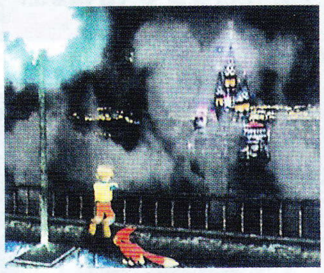
超强的机动力和攻击力是贝鲁亚帝国的“亚鲁马达舰队”的特点。舰队由六名提督指挥，带领六个分队在空中世界中横行。亚鲁马达舰队的强横是周边各国和达荣一家时刻的威胁。

帝国的阶层

虽然贝鲁亚帝国拥有强大的军事实力和发达的工业，但在女帝TEODORA极权统治下，大部分的下层人民却生活在阴暗破旧贫民区中，但是贵族们就可享有绝对的特权和奢华的生活，这种不公平的世界能否被改变呢？



阴暗破旧的贫民区



贝鲁亚帝国的核心人物

女帝 TEODORA

贝鲁亚帝国的统治者，自私自利，有强烈的贪欲。在无敌的军事力量支持下，她统治世界的野心有可能成功吗？

GALCJAN

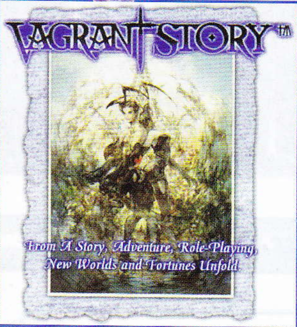
帝国的大宰相，手握军权，对反抗者毫不留情，性格阴冷沉着，有很强的统率力，在他统治下的亚鲁马达舰队是其它国和空贼的一个恶梦。

ENRJAUE

女帝TEODORA的儿子，贝鲁亚帝国的太子。他的性格正与其母相反，是一名有正义感的人，主张与各国和平建交，但是却反抗不了母亲。

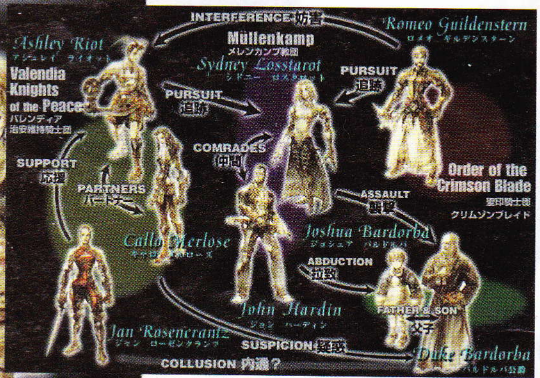
VAGRANT STORY™

PS | SQUARE | CD-ROM
游戏类型：RPG　发售日：预定3月



《VAGRANT STORY》是SQUARE最新的RPG力作，游戏带有浓厚的中世纪色彩，很容易让人投入进去。而说到CG画面，就得用"叹为观止"这个词了！其逼真漂亮的程度真是对得起SQUARE的大名！至于正常游戏中的画面，限于PS的机能就比CG差很多。但这应该是玩家们都能理解的吧！虽然如此，游戏的背景画面还是做得相当细致的，显然SQUARE是花了一番工夫的。

值得一提是《VAGRANT STORY》有许多地方和传统的RPG游戏不太一样。看来SQUARE除了在画面上花了不少的心思外，在整个操作系统上，也都费了不少的心机呢！



人物关系图

战斗系统

欢迎欢迎！对于SQUARE这次在《VAGRANT STORY》中针对战斗系统的革新真的让人高兴。普通的RPG游戏在主角移动时，会随机遇到敌人，然后进入战斗画面进行战斗。不过在《VAGRANT STORY》中却并没有采用这种传统方式，而是使用了类似《PE 2》的战斗系统。看到敌人后只要进入攻击范围后就可以攻击，如果玩家不想战斗也可以离开，不像以往的游戏一样，一定要浪费时间在这些地方。

武器系统

在RPG游戏中，除了道具之外，武器就是最重要的了。没有武器又如何对抗敌人？在这一次的游戏中，最特别而又改变得最多的系统，相信就是这个武器系统了。

可以自由使用各种武器

几乎所有其它的RPG游戏中的每个角色都有自己专用的武器，而其他的武器就不能使用。虽然也有部分的武器是可以互用，但是所占的比例比较少。在《VAGRANT STORY》中凡是出现过的武器都可以使用。因为不同的武器使用方法互不相同，所以游戏中角色的招式会随武器的改变而改变，相应的，角色的招式变化也就大了。

武器有了一个耐用度

一般来说再好的武器迟早也都会破损，更何况是破坏性强，经常会损害的武器呢？所以在游戏中所有的武器都会损坏的。如果不好好保养并及时修理，只要破损度(DP)减到零，武器就会完全损坏而不能再用。另外使用武器时间长虽然会使DP值(破损度)下降，但是同时也会使DD值(性能)上升。如何使武器保持一个最佳的状态，而性能又达到最大值，的确是很花心机的事。

获得武器的方法

除了可以购买武器之外，在游戏中当玩家打败敌人就可以获得敌人的武器。另外在游戏中玩家也可以找到一些秘石，而这些秘石，可以用来合成一些威力强大的武器，另外修理武器时也有可能要用到这些秘石。

武器的种类

在游戏中出现的武器数量超过了数百种，而且差不多每一种玩家都可以拿来使用。这对于RPG游戏来说，的确是前无古人了。这数百种武器分为11类，而每一种武器都有优、缺点。

剑 (SWORD)

必杀技:樱花丹舞

攻击力和速度都很好，各项性能平均。这是主人公最喜爱的单手用的武器。由于它比较易于发挥，以及攻击速度及命中率均十分高，故此绝对能做游戏中主要武器种类。其中的西洋剑(レイピア)更是以轻巧见称，容易对付大群敌人。

攻击范围:★★
攻击力:★★★
命中率:★★★
攻击速度:★★★☆
可以装备盾牌

长剑 LONG SWORD

必杀技:坏人弹

这是必须双手握紧的武器，由于本身重量较大，兼且较一般单手用武器长得多，故在使用上极难控制，大大减低了命中率及攻击速度。但相对的破坏力也较高，即使面对一些肥硕的敌人也能轻易将他们切开。

射程:★★★
攻击力:★★★★☆
命中率:★★
攻击速度:★★
不可装备盾牌

锤 MACE

必杀技:寒风利刃MISTRAL EDGE

这种狼牙棒一类的武器主要是以打击为主，即在近身战时，直接格去敌人的攻击后，才再作出反击。它并不像斧类等武器，以锐利的刀锋来斩开，它纯粹是以强大的破坏力压向对方，直接将对方打碎。

射程:★★
攻击力:★★★
命中率:★★★☆
攻击速度:★★★☆
可以装备盾牌

斧 AXE

必杀技:寒风利刃MISTRAL EDGE

这是一种极为锋利的武器，而且具有多种作用。主人公除了能用它来直接攻击外，还可以用来开关游戏内各种山道，更能挡下敌人大部分的长距离攻击如冷箭等。

射程:★★　攻击力:★★☆
命中率:★★★☆
攻击速度:★★★☆
可以装备盾牌

枪 SPEAR

必杀技:アサムトスファイア

这种长枪系的武器需要善用地形上的特点来发动进攻。因为它的攻击范围较远，故可以隔着一段中长距离及利用高低差来与对方抗衡。甚至还可以用一击来贯穿一大批敌人。

射程:★★★★
攻击力:★★★
命中率:★★☆
攻击速度:★★☆
不可装备盾牌

弓 CROSSBOW

必杀技:狱炎烈散弹

这是攻击范围最大的长距离双手用武器，但攻击力却比较低，往往只是用来作暂时阻止敌人之用。但如果玩家能善用不同地图的高低差时，它就会变成十分实用的武器。而主人公也可以用弓箭来练成必杀技“狱炎烈散弹”来发出针对全体的火炎攻击。

射程:★★★
攻击力:★
命中率:★★★
攻击速度:★★
不可装备盾牌

短刀 DAGGER

必杀技:DOUBLE FIGHT

这是游戏中最轻的武器，攻击速度及命中率均是众多武器之中最高的，基本上在近身战时，每一击都能刺中敌人。另外，由于它的攻击速度较高，很容易就可以连刺数刀。而用短刀所修成的“DOUBLE FIGHT”更是近身战反击用的最佳选择，敌人基本上避不开这种攻击。

射程:★
攻击力:★
命中率:★★★★★
攻击速度:★★★★★
可以装备盾牌

MARVEL VS.CAPCOM 2

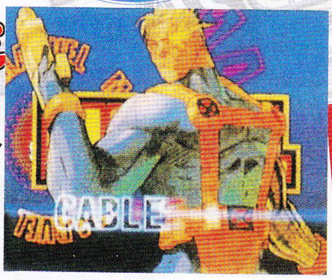
ARC	CAPCOM	NAOMI 基板
	游戏类型：2DFTG	发售日：2000 年春

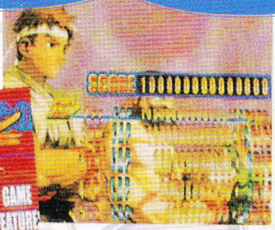
家用版与街机版同时登场！

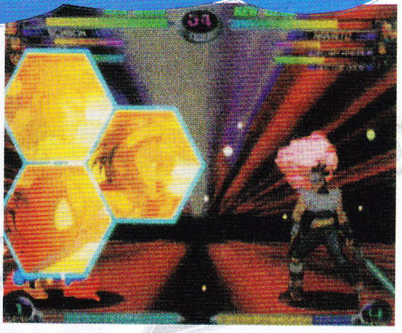
千禧年格斗之第一击

曾经为沉寂的街机市场带来冲击的CAPCOM格斗作品《VS》系列将会推出最新作！而游戏的角色、招式及开发平台等都是全新的。这次家用版与街机版将会同时发布，相信一定会掀起另一轮对战热潮。

这次在系统上可以说是作了很大的改变。其一是放弃了《MARVEL VS CAPCOM》的STRIKER系统，取而代之的是“3 ON 3”系统。由于可供选择的人物多达三名，所以有了更多的组合方式，使得游戏有了战略性并更具有个人风格。







新增角色

此作除了会保留《MARVEL VS CAPCOM》的原有基本角色之外，还加入了不少新的角色。例如SF中的GUILE、ROCKMAN中的Dr.Doom、STAR GLADLATRO 2之主角HAYATO……下面为大家介绍几个新人，也许将来的“最喜爱游戏人物排行榜”中会有他们的名字呢！

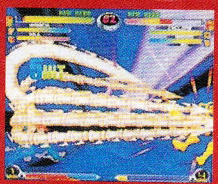
MARVEL 集团

CABLE

cyclops的儿子，是一位极为优秀的雇佣兵，使用宇宙中最强的武器来作战。然而他其实是从未来的某一时候回到现在来参加这场战斗的。他回来的目的是否了“波触之铠”？他所处的未来到底和“波触之铠”是否有关联？

SARA

一名在下水道生存的孤儿。由于她长年在下水道生活，所以练就了一种特殊的本领——把自己的骨骼伸出体外当作武器！除此之外她还能将骨骼变大！可真是奇异！



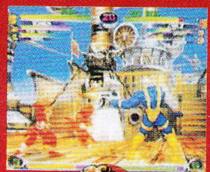
CAPCOM 集团

RUBY

海盗团的团长，嗜好是收集各式各样具有神奇力量的宝物，而她使用的武器均是盗回来的魔法道具。这次她因为传说中的“波触之铠”卷入这次的混战中。

SONSON

一个新版的齐天大圣，为被怪病困扰的村落展开调查，故此加了这次的战斗。其祖父（孙悟空？！！）在SONSON出门之前给了神奇的如意棒。从外表看可是一名速度型的角色！



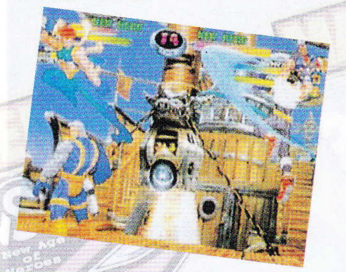
AMINGO

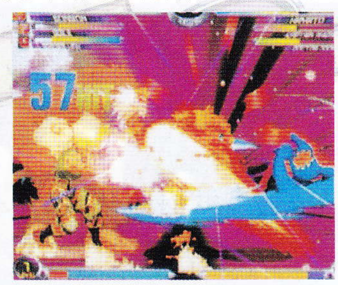
在一个红色的大地上，有一棵具有神奇力量的树。有一天，这棵树掉下了一粒种子，而这粒神奇的种子便是人型植物AMINGO。它为了调查他的家园无故枯萎的原因，决定参加这次的战斗。

新系统

3 ON 3模式

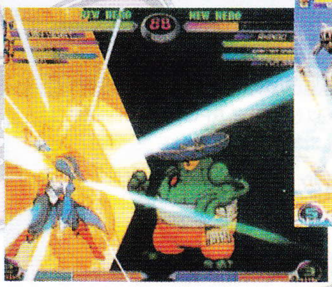
在游戏开始时可以选择的角色这次会有三名之多，而且可以在战斗中随意更换；在前作中，被交替的角色可以恢复一定的体力，这次还会保留这一点吗？

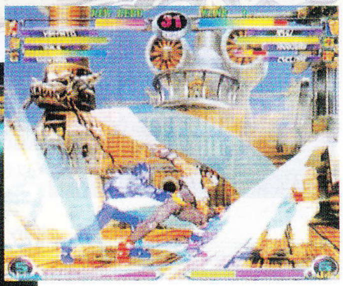




SUPER COMBO

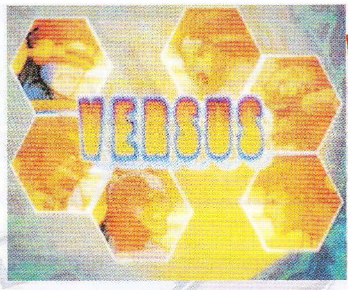
可谓近代2D格斗游戏必不可少的模式又怎会少得了呢？而这次的SUPER COMBO之攻击力会减弱一点儿，因为要突出“DIRECT HYPER COMBO”和“VALYABLE COMBINATION”的非凡威力。





DIRECT HYPER COMBO

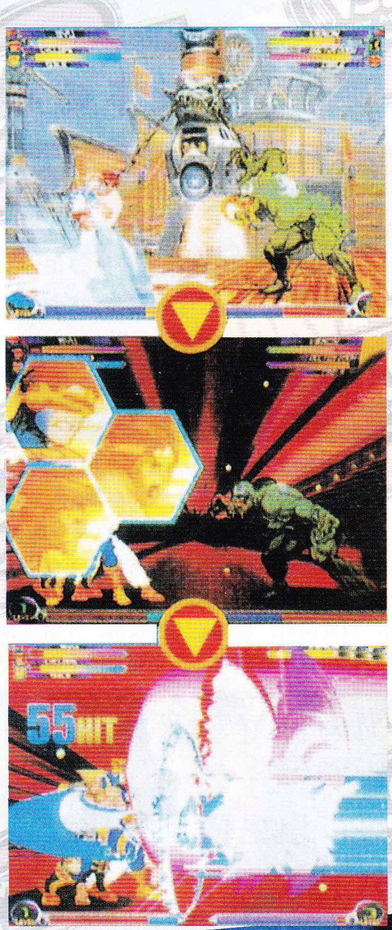
来自前作特殊的强劲连续技。由于这次的队员增至三名，所以威力大增。使出此招后，仍未被击倒的队员将会立即上场并使出使用SUPER COMBO一次！

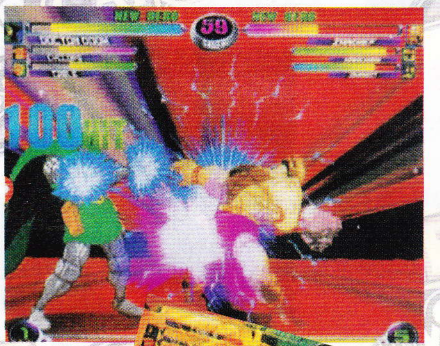


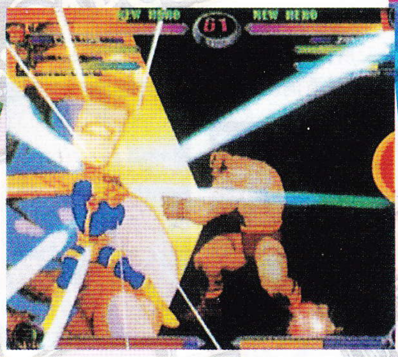
VALUABLE COMBINATION

继承自《MARVEL VS CAPCOM》的强劲攻击系统，使出后三名角色将会同时登场，玩家可于限定时间内任意输入指令使出SUPER COMBO。这次在VALUABLE COMBINATION使出后，角色只会站于指定位置，不会再出现前作那种混乱的场面。

三人同时合体攻击





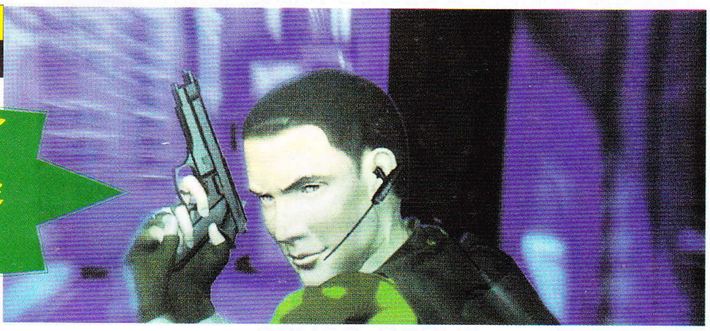


CHASE THE EXPRESS

確認環境狀況是遊戲的關鍵！ チェイス・ザ・エクスプレス™

PS	SCEI	CD-ROM × 2
	游戏类型：AVG	发售日：已发售

這是一款以列車爲題的冒險游戲，頗具創新，是一種新的游戲概念。

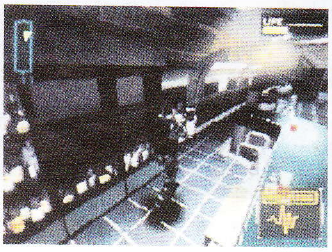


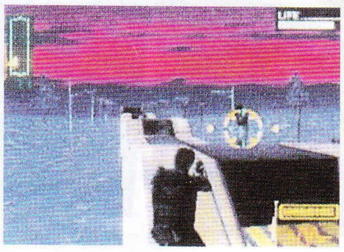
故事的开始

一辆军用列车“十号”从俄罗斯开往法国，车上有一位重要人物——任期满的法国大使。在列车行驶到乌克兰境内时，突然有一个名叫启示录骑士团的军团袭击列车。不久，肩负着护卫任务的NATO（联合国恐怖对策组人员护卫队）军，就只剩JACK一人了。同时，一个名叫BORIS的不知名男子出现在法国大使面前，他究竟想干什么呢？在这个列车中有着什么不为人知的秘密呢？……原来这是一个恐怖集团挟持大使作为人质，要求用20亿元来交换，如果不行，他们就发射导弹报复。经过一系列的事件后，主角杰克终于救出大使和他的妻子，可是在前往拯救直升机的途中，大使再度落入恐怖分子手中，大使的妻子也不知去向，与此同时，恐怖集团还宣布，开始在邻国发射导弹攻击来报复，在这样危机重重的时刻，杰克究竟能不能拯救众人呢？

游戏的舞台

这款游戏的其中一个特殊之处是：由于是在列车上，所以可以移动的范围很有限，不过这样一来就有了一些在其他冒险游戏中没有的动作，比如，可以爬到车顶上，利用暗格偷看敌方动向等。而一般的AVG游戏所有的探索、战斗、解围等在游戏中也都有。





人物介绍

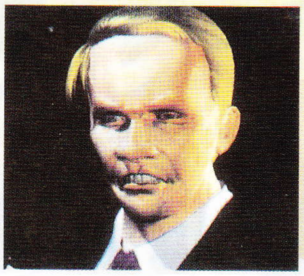
JACK（杰克）——优秀的军人

美国空军少尉，大学毕业后，加入了美国空军。被所属部队的队长派到“BLUEBEST十号”上担任警备工作。他曾参与国防军的作战，具有良好的观察力，动作敏捷，判断力准确，是一名具有非凡才能的军人。他是故事的主角。

CHRISTINA（克里丝蒂娜）——美丽的女枪手

她在巴黎念大学时，曾是法国射击代表队的副将，枪法很好。现在她是大使的保镖，有着十分好胜的性格。她是一位秀外慧中的美女，执行任务能力得到大家的一致首肯。

BORIS——（波利斯）无情的军火商人



前苏联国家保安委员会克格勃的海外特殊工作员，现参与各国军事兵器调查工作，以便得到更高性能的武器。在苏联解体后，他还在一些有纷争的、战事不断的地区买卖军火。此人相当冷血、无情，具有极强的表现欲望，对下属极其严格。

BILLY MACGUIRE

（比利 麦格尔）

法国人，26岁，身高181公分。其父亲是美国人，母亲是法国人，因为父亲是电脑技师，所以他从小就对机械产生了浓厚的兴趣，而且据说他在10岁前就已拆掉两百个时钟。他没有上大学便去参军了，入读法军士官学校，毕业后加入NATO，是一名雷达兵。此人颇自由漫散，缺乏自由性，以至于一直未能升官司，到现在还是个军曹，不过他在同事之间却颇有人缘。

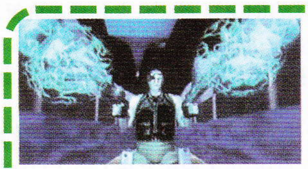
游戏中的一些系统

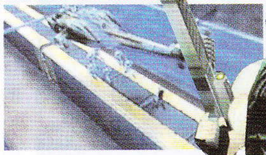
主要是操控杰克在行进中的16节双层车厢中行动，当中包括解谜或战斗来通过难关，虽然舞台不大，不过每节车箱的环境都很相像，而且有不少道具是隐藏在各种设施中的，所以大家应该观看画面左上方，来显示确认位置和转换视点调查。如果想详细了解环境位置，可在MENU画面中观察正面地图。杰克手上的无线电通信系统是行动提示的主要来源。游戏中的操控比较简单，除了战斗或特殊场合，一般的动作如上下楼梯、跳过车厢、调查、拿道具和物品都可以按○键 战斗时则需按R或L来回避和攻击敌人。

VINCENT ROSSA

（文森特 罗沙）

哥伦比亚人，36岁，身高178公分。启示录骑士团成员之一。年青时曾加入军火走私集团，学习使用各种武器，之后成为一名雇佣兵。这是他第一次参加恐怖活动。他好冲动，易怒，非常残忍。其人最喜欢用火焰喷射器，因而得一外号“会说话的凝固汽油弹”。





NIKITA ANDROPOV

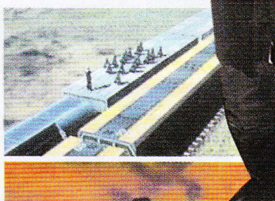
（尼基塔 安得罗夫）

俄罗斯人，身高207公分。是原苏联陆军军人，由于涉及与上级的暴力事件而被降职，后来因被发现与队中的毒品买卖有关，被革除军籍，然后被波利斯看中而加入了他的私人部队，成为波利斯的贴身保镖。他是个特别凶残的人，喜欢枪战。

ANDREI MICHALKOV

（安道尔 米哈格夫）

俄罗斯人，41岁，身高194公分。启示录骑士团成员之一。原来是一名克格勃特工，曾负责多项暗杀任务，直到苏联解体前一直是波利斯的心腹，以海外为根据地展开活动。其人具有很高的杀人技巧，行动前喜欢制订精密的计划，擅长使用弩，具有很强的自信心。



具有解谜成份的陷阱

在列车上，敌人布置了不少陷阱，玩者在游戏中要用智慧解开这些带有解谜成份的陷阱，方法会有很多，到时就要看玩者自己的了，一定要记得仔细观察四周啊！而且还要先了解列车的总体结构。

可在车顶作战，这时要小心路面情况。

按△键加方向键，可观察视线以外四周的情况与敌人的位置。

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION

DC	SNK	GD-ROM
	游戏类型：FTG	发售日：预定3月30日

格斗游戏名作《THE KING OF FIGHTERS》系列最新作宣布将移植到DC上，相信不会让诸玩友失望的。

THE KING OF FIGHTERS EVOLUTION
拳皇99改进版

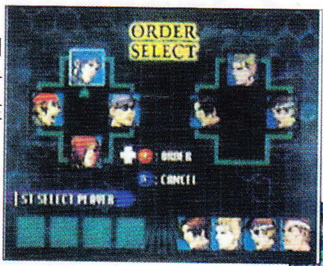
游戏的玩法和街机版一样，以四对四的形式进行，在这四个角色中，有一个是作辅助攻击的“STRIKER”，除了完全移植街机版外，在游戏中还会加入不少新元素，比如：只要玩者达成游戏中的某项条件，隐藏的“EXTRA STRIKER”便会出现，目前所知道的“EXTRA STRIKER”一共有六个，包括“大门五郎”、“神乐千鹤”、“山崎龙二”、“BILLY”和会换一副模样的“雅典娜”、“草雉京”。

另外在游戏中还加入了难度超强的“SURVIVAL MODE”、需要在限定时间内击倒所有敌人的“TIME ATTACK MODE”和不会停止战斗的“ENDLESS MODE”，另外还加入了DC版独有的原创战斗场地。以DC的机能来说，游戏的质素应该会有一定的保证。

加入了新的角色

加入的这几个新角色就是“EXTRA STRIKER”，不能在平时操作，只能帮助作战，如果能很好地加以利用，会比较容易取胜。

让人非常高兴的是，在街机版的拳皇99中，要达到一定条件才能出现的草雉京和八神庵，在DC版中属于基本角色，一开始就能使用，而且街机版的最后头目在DC版中也可以使用。



ARC	CAPCOM	NAOMI 基板
	游戏类型：ACT	发售日：预定 2000 年春

SPAWN 再生侠

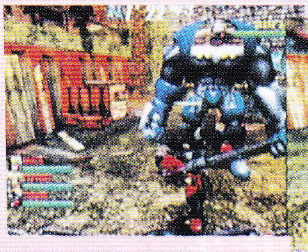
In The Demons Hand

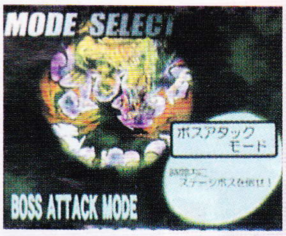
三位一体.3D NETWORK SHOOTING

魔界战士降临人间

DARK HEROES COMING UP SOON

由美国非常著名的漫画家**Todd Mcfariane**编绘的《SPAWN》，由于故事中主角“SPAWN”的DARK HERO形象鲜明突出，所以自九二年推出以来，很快就成为美国人心目中的偶像，《SPAWN》也成为全美最受欢迎的漫画，加上其他外语版本，全球现已卖出超过一亿二千五百万本。除了SONY Comtputer Entertainment America曾经以这个作品制作了一款Play Station动作游戏之外，就一直没有其他厂商推出有关的游戏，直到近年，乘着话题性电影《SPAWN 2》即将在今年公映，CAPCOM才再次采用“SPAWN”作为题材，开发一个可以四人同时通讯对战的动作游戏《SPAWN In The Demons Hand》。

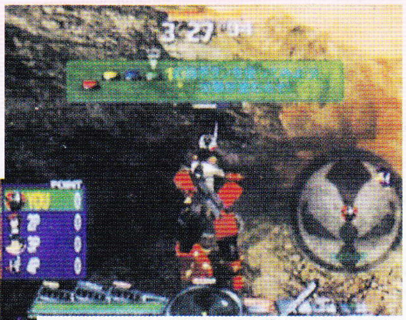




游戏的最大特色就是能够四人同时参与，主要分为限定时间内以三种不同的武器击倒超强首脑角色的“BOSS ATTACK MODE”、二对二协力进行的“TEAM BATTLE MODE”以及四人混战的“BATTLE ROYAL MODE”三种模式。除了可以选择主角SPAWN外，还可选COGLILSTRO、GRACE、CROWN、JESSICA · P、REDEEMER、TWITCH、BRIMSTONE、TIFFANY、VIOLATOR、TRIMOR和OVERTKILL等等超过十多名曾在原著故事中登场的重要角色。

游戏系统

游戏基本由攻击、跳跃、武器转换和调整视点四组按键所构成，所使用的武器基本上可以分为飞行道具系(远程武器)、近接系(短程武器)和徒手系三种，游戏中有部分角色同时拥有飞行道具和近接系两种不同特性的武器，也有部分角色只有其中一系的武器，角色的基本武器相对来说也反映出角色的特性。游戏还有一个与原作相同的地方，就是每名角色都拥有空中移动、变身、特殊攻击、回复魔法、浮空及HYPER MODE等不同的特殊能力(SPECIAL ABILITY)。游戏中的道具基本上可以分为体力回复、增强攻击力、增强防御力、增加速度和特殊武器，同系道具累积得越多，效果就会越高。



PS	BANDAI	CD-ROM × 2
	游戏类型：AVG	发售日期：已发售

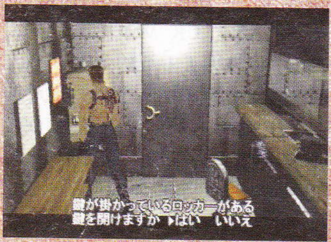
末世吸血鬼

故事

主角原是一位负责调查杀人犯罪的刑警，他接受了一个任务，到CASIO HOTEL中保护一些重要人物。但是在这个五光十色的地方，却潜伏着一个重大的阴谋。酒店中有人放火，然后在酒店的灭火系统中放入一些黑色液体，那么酒店中的人便几乎无一幸免的吸入这些液体了。这些黑色液体竟能令正常人变成丧尸，丧尸咬了其他人又会将病毒传播开去；酒店的情况即时大乱，主角即使身经百战也束手无策。一名黑人及时出现，并以麻醉枪麻醉了丧尸，他将麻醉枪及一些白色的液体交给主角之后就离开了。

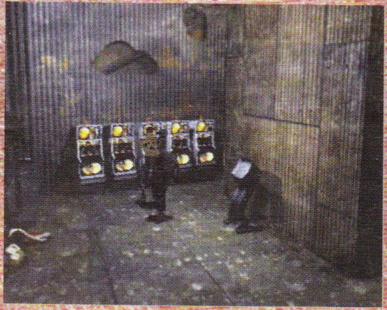
游戏基本玩法

游戏可以分为两部分，就是调查和战斗，没有敌人时玩者要四处调查，画面中黄色的物件便是道具，而且游戏也有一定的解谜成份，有时候电脑会要求玩者达成某些条件才过关；而遇上敌人时便要战斗，而这游戏的攻击系统是颇为特别的，以下会做详细的介绍。



攻击系统

有别于一般AVG游戏，《COUNTDOWN VAMPIRES》的攻击模式与众不同，主角一开始手持的武器有拳套和麻醉枪，两者的分别在于拳套能够完全击杀敌人，令丧尸化为血水，但是攻击距离较近，而麻醉枪只能暂时麻醉敌人，不过攻击距离远得多。那么用麻醉枪的话怎样消灭丧尸呢？由于麻醉了的丧尸会再次站起来，所以必须在他们倒地之后再用白色的液体加以净化。白色的液体是可无限次使用的。



副画面功能

只要在游戏中途按START的话，便可以呼出副画面，在这里玩者可以更换武器，使用道具、观看地图、FILE及MAIL，当玩者不知下一步该如何做时，看看FILE或MAIL或许能给予玩者一些提示。

SAVE&MAP

游戏中并不是随时随地都可以记录的，要记录的话必须要找到一部NETWORK COMPUTER(记录数有限制)，这部电脑除了可以记录之外，玩者还可以放下一些道具及接受MAIL。地图也不是一开始便会有的，必须找一部传送机，将地图的资料购买(！？)下来才可以，每个地方都会有不同的传送机。

回复道具

回复道具除了可以在画面中找到之外，还会有一些回复道具的售卖机，玩者击倒敌人时会得到JP，这些JP可以用来消费。回复道具分为三种，FOOD回复的体力最多，BOTTLE则次之，而DRINK则回复得最少；当然回复值愈多的道具所需的JP自然会愈多。

操作方法

方向键	移动
△	更换武器
□	调查／动作攻击
○	调查／动作攻击
×	跑
R1	锁定目标
R2	呼出地图

装甲前线

PS	ASC Ⅱ	CD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日期：已发售

二次大战的延续

在1919结束为期五年的“第一次世界大战”后，纳粹德军在20年后再由独裁者希特勒的统领下入侵邻国波兰，展开了为时更长、规模更大的“第二次世界大战”……《Panzer Front》是模拟这次世界大战的游戏，同时在PS及DC上推出，力争带给玩者一个成为二次大战陆军战车队长的机会，让玩者能对这次世界大战有真切的体验，在游戏中，除了可以选用获得二次大战胜利的美军，也可选用德国。

游戏系统及战略心得

玩者在进入“TANK SELECT”或“TACTIC”后，均可选择不同的战场。所不同的是玩者在“TANK SELECT”中，可在六部由日本人所设计的虚构坦克中选出自己所喜欢的。这些坦克各属于不同的国家，在选择不同国籍的坦克后，便可参与不同的战役。坦克的详细资料可参考“空想兵器一览”。在“TACTIC”中，玩者一定要使用美军的部队，目标是要击溃由德军所率领的联合军。

进入战场后，玩者可先按START键来给其他坦克各种命令或为自军重新设定作战阵式等等。下达命令时，玩者可先选择坦克的行军路线及以后的行动。在行军路线一项，玩者除了可以设定个别坦克的移动方向和距离，还可以设定各部坦克的互相掩护关系。比如说，玩者可设定第一部坦克与第二部坦克连成一线前进攻击，而第三部坦克则在后方缓慢前进，以掩护前方的两部坦克。在以后的行动方面，玩者可选择“射击待机”(FIRE BY

SIGNAL)，以保留该坦克的战斗力来执行其他任务；“射击”(FIRE POINT)则可让玩者锁定要攻击的目标；最后的“积极攻击”(FIRE)便是由该坦克向最接近的敌军任意开火。当一切命令都设定妥当后，玩者便要正式驾驶自己的战车出击。

玩者可在出动时，先边移动自机(同按L2及R2直线前进，或同按L1及R1直线后退，如只按四个键其中的一个，就只会让坦克原地向左右不同方向转动车身)，停下按△键是启动望远镜，确定自军及敌军的位置，当敌军进入我方的射程范围应立即更改命令，让其余的坦克密集包围敌人，千万别只是单独行动！最好的作战策略就是先下令全部坦克稳守一个小面积战场，再以一部坦克作“射击待机”的状态微微进入敌军射程，然后令该坦克立即撤退回已驻扎妥当的范围，就可引出小部分敌军逐个击破，稳操胜券。

空想兵器一览

Cy-122c
宫武一贵
所属国家：苏联
主要武器：122mm D-25T

E-79
永野护
所属国家：德国
主要武器：128mmPak43 L55

SHORT BULL
横山　宏
所属国家：美国
主要武器：105mmGun T5E1

T69E3
山根公利
所属国家：美国
主要武器：76mm M1A1

Aureole
佐藤道明
所属国家：德国
主要武器：88mm L100

NC-152
石津泰志
所属国家：苏联
主要武器：152mm ML20C

SUMMON NIGHT
サモンナイト

PS	BANPRESTO	CD-ROM
	游戏类型：S·RPG	发售日期：已发售

被喻为本格S·RPG游戏的Summon Night，现决定于1月6日推出，此游戏的特色是玩者可以自己制造召唤魔法，并且可自由地将工具合并，而且可以利用地形的高低制定出各式各样的战略，玩者在游戏中扮演一个过着平凡的学生生活的男孩新堂勇人，突然被引导到一个到不可思议的世界里去冒险，而且有四个角色供大家选择，是一款变化十分丰富的S·RPG。

自创的召唤魔法

此游戏中召唤魔法占有非常重要的地位。召唤魔法是经过召唤一些圣兽出来对付敌人，主角是使用召唤魔法时，先将拥有“誓约之力”的装备品与魔力的结晶石结合，继而产生出新的召唤魔法，召唤成功的话在指定的地方会有圣兽出现，玩者只要为它命名，以后便可以利用它来对付敌人了，只要有一个角色创造出新的召唤魔法，其他的角色只要装上它也可以使用，不过效果会因角色及魔法的属性而有所差异，还需注意的是没有装备的魔法是不能使用的，玩者一定要小心。魔力的结晶石总共有五种，只要一个装备品与一种魔力的结晶石结合便可以产生出新的召唤魔法，但是会产生怎样的召唤魔法就没有定律了。

故事模式

本游戏的特色是有四个不同的主角供玩者选择，所以也有四个不同的故事，现在介绍以新堂勇人为主角进行冒险的前四话的剧情。

第一话 最初之战

每天过着平凡的生活的勇人，有一天在放学的途中经过公园的时候，被一把奇怪的声音引到去了一个叫“理巴门”的地方，在那里遇到了剑士“莱多”大力士“安洛斯”及少年“哥哲路”，从他们的口中得知自己是以召唤师的身份被引导来到这个世界。在回村的途中遇上了一个叫“哥路杰”集团的攻击，经一番苦战之后，终于将他们击退，而经这一战以后勇人跟里度他们成为队友。

第二话 知道那个名字的人

有一天，正当勇人他们找寻回现实世界的路的时候，在他们面前出现了一个少女，她的名字叫“嘉吉斯”，是个性格开朗又容易相处的少女，她在勇人他们面前表演了一次召唤魔法，说明她是一个出色的召唤师，而她更肯帮勇人找回现实世界的路，从而加入了他们的行列。

第三话 金之派别

为了欢迎嘉吉斯的加入，勇人提议去赏花，翌日，天气十分好，是赏花的好天气，但是原来他们打算赏花的地方是一个贵族开宴会的地方，而那个贵族的召唤师更是“金之派别”的其中一人，他阻止勇人他们地人，于是战斗随即展开。

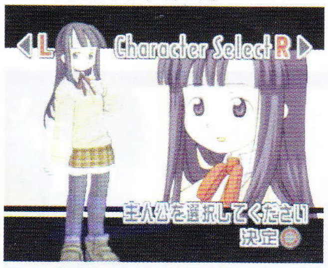
第四话 彷惶的拳

有一天，勇人他们正在和哥路杰集团战斗的时候，遇到了个叫“斯卡”的少年，而他更出手帮助勇人他们打退敌人，这个斯卡原本在进行武者修行的，但是他现在为了金钱而成为Street Fighter(????)，因而跟哥路杰集团结下恩怨。

人物介绍

新堂勇人
拥有开朗的性格，是个什么事也以积极的态度去面对的少年。

深崎藤矢
很注重社交礼仪的人，性格很冷漠，但其实内心是个很温柔的人。



通口绫
成绩优异，操行也很好的优等生，是个温柔又善良的女孩子。

桥本夏实
拥有男性性格的开朗少女，十分喜欢多管闲事。

攻略透解

サンバDEアミーゴ

莎木一章 横须贺	36
胜利十一人4实用技术	41
寄生前夜2	44
口袋妖怪金银版	56
THE LEGEND OF DRAGOON(龙骑士传说)	72

DC	SEGA	GD-ROM × 4
	游戏类型：FREE	发售日：已发售

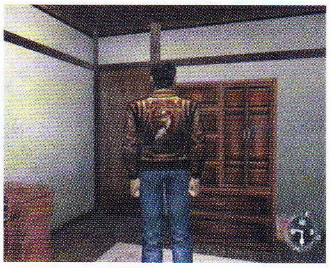
莎木一章横须贺
重点爆机攻略

SCENE 1

攻略要点

1、到福原房(7)中的书桌面上取得水月突技书
2、在连接侧房与饭厅之间的走廊上可以找到另一卷双刀技书
3、道场找福原对话

剧情：游戏开始就是在主角芭月凉的父亲芭月严遇袭后的第四天，芭月凉从梦境中醒来，回忆当天的事件，于是乎芭月凉便决意寻找事件发生的真相以及为父亲报仇。在最初时当芭月凉去饭厅时，会回忆到童年时因为偏食而受到父亲训话的情节，其后当得知事件的发生经过后，便可以离开芭月家，开始旅程。



SCENE 2

攻略要点

1、到山之濑的稻荷神社(15)照顾小猫
2、寻找山岸老伯

剧情：沿着斜坡一直走，在山之濑的稻荷神社(15)会听见有小猫在叫，原来是这只小猫的妈妈给一辆黑色的车撞死，而小猫也被弄伤脚部，因此只可暂时居住在纸箱中。此时玩者应选择拿取神坛上的鱼干(左边)给它吃(以后如果经常来看小猫的话，会有三次事件发生，三次都能见到原崎望温柔的一面)。当到达山岸宅处后，才知道那天那辆黑色的车向着沟板方面驶去，于是芭月凉便继续向沟板进发。

SCENE 3

攻略要点

1、到原崎望花店A(72)那里
2、前往朋友HOTDOG(81)TOM那里
3、去"味佗(67)"这里找厨师"陶"

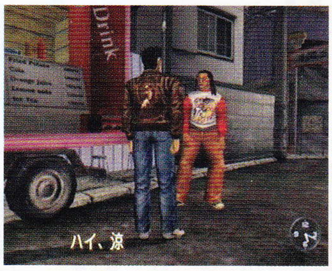
剧情：到了沟板，从原崎望那里，可以得知黑色车辆的行踪，而且朋友TOM则亲眼看见黑色车辆的经过以及看见在里面的是一名身穿黑衣的中国人。而在内"三刀"的意思则是代表三种不同类型的利器，分别是"钳"="服装店(83)"、"包丁"(菜刀)="料理屋(91)"及"剃刀"="床屋(86)"。

SCENE 4

攻略要点

1、到服装店(83)去
2、到料理屋(91)去
3、到床屋(86)去
4、到沟板公园(92)那里找到刘先生的父亲

剧情：随着"陶"的指示，于是便分别向这三处不同的地点进发，最后在收集到全部情报之后，便知道需要去找到另一位居住在沟板的中国人刘先生，并得知需要找一些船员来查明有关的资料。至于船员喜欢集结的地方多会在一些晚间的娱乐场所。



SCENE 5

攻略要点

1、在MJQ酒吧内打桌球
2、在比萨店铺(66)旁的小路下进入Hearts Beats BAR(65)

剧情：从刘先生的父亲哪里知道要从一些晚间的娱乐场所内找寻船员打探消息，而当进入了小路和酒吧内的时候，会分别有两场不同的QTE战斗需要玩者去应付，但难度始终不高，很容易就可以应付。期间寻找MJQ是关键。

SCENE 6

攻略要点

1、到达军器店(80)收集情报
2、七时之后到达永井兴业(48)
3、本町停车场(89)内对付流氓

剧情：从流氓身上得知道原来黑衣男子与一个中国的地下组织有着不知名的关系，并且同样与其杀父仇人——蓝帝有着关连，而芭月凉就凭着这惟一与蓝帝有关连的线索继续追查下去。另外在这回的打架中，流氓的人数增多，而且还会改用FREE BATTLE的形式来进行。

SCENE 7

攻略要点

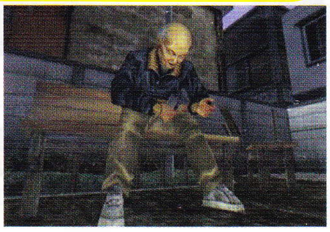
1、前往冈山宿舍(59)的二楼文身店里
2、与中国人恶霸进行对战
3、3时到GAME CENTER(90)

剧情：与这个中国人展开一场肉搏战，至于这一回的QTE肉搏战会比上一次QTE出现时所需要的反应更为敏捷，因此大家必须小心应对。当能够击败他后，得知道原来这名中国人是一个地下组织的组员，并道出有一名组织重要人物会在明天三时在GAME CENTER(90)出现。

SCENE 8

攻略要点

1、去GAME CENTER见组织重要人物
2、对付两个调戏原崎望的流氓
3、回家找福原及稻对话取得中国汉字纸条



剧情：终于也到了第二天的三时左右，就在走去GAME CENTER(90)的途中，会突然出现两个流氓正在调戏原崎望，这里以QTE模式出现；另一方面回到家中时和福原进行训练，可以增加技术上的运用值。

SCENE 9

攻略要点

1、去山之濑救出被流氓欺负的高文
2、前往味馆(67)及沟板公园(92)
3、拿中国汉字纸条去陶器专门店(51)

剧情：在对付流氓时同样会有QTE的出现。在陶器专门店中秀玉婆婆仔细看过中国汉字纸条后，便得出了一段句字及一个电话号码："天之父，九条龙，地之母，我的友……"以及电话号码"0468-61-5647"

SCENE 10

攻略要点

1、打电话0468-61-5647
2、使用家中的电话簿把"网浜町"找出来

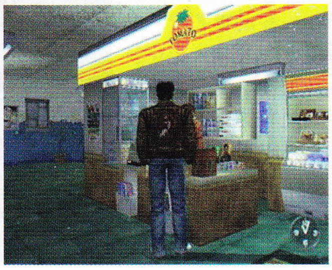
剧情：当打出电话后，就会有人与你对话，例如对方说"天之父"，那么就应该接下"九条龙"，如果是"地之母"，就应该是"我的友"，那么就会知道下一个目的地就是第8仓……

SCENE 11

攻略要点

1、前往平田商店(88)旁边的巴士站乘巴士
2、在第8仓的后面把小木箱推往大木箱。
3、利用木箱爬入窗口来进去第8仓。
4、偷听办公室内员工的对话。

剧情：到达了新地方"网浜町"后，遇上了一名货仓的恶霸，这时游戏会转为QTE模式，当完成了整个程序之后，就前往第8仓的后面使用旁边的木箱爬进去。偷听办公室内员工的对话知道8仓是个新货仓，还有一个旧的第8仓在仓库街之内，因此又继续向仓库街进发。

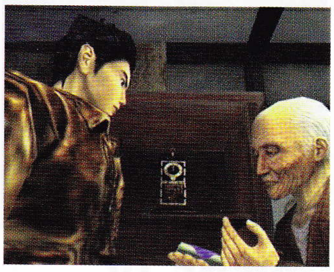


SCENE 12

攻略要点

1、在晚上进去仓库街。
2、避过守卫走进第8仓。
3、去陶器店(51)和老伯谈话后，取得剑柄。

剧情：走进仓库街之时，这时会有一个QTE的出现，玩者必须立即按“→”就能够成功混入仓库街之内。在内守卫一共有三个，玩者必须在他们背向芭月凉之时才行动，否则就会被捉到，而如果在这里失败了三次的话，就会有一位老伯的出现，给一张仓库街的地图，如果还是失败，这位老伯会再一次的出现并会画出守卫的行走线路，还是不能够成功的话，他就会建议芭月凉等到晚上十一时才进内。见到陈大人后，得知凤凰镜子在自己家中的地下室。

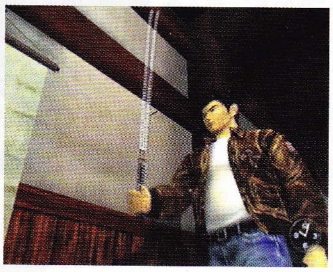


SCENE 13

攻略要点

1、在父亲房内书柜的抽屉中取得钥匙。
2、用钥匙把道场右方角落的木箱打开，取得剑一把。
3、把剑及剑柄分别插入道场内右方字画及左方字画后的洞，便可打开地下室的入口。
4、调查地柜的左边，便可推开了地柜。
5、推开了柜之后，便可用斧头劈开柜后墙洞，取得凤凰镜。

剧情：得来全不费功夫！原来凤凰镜就在凉家中的地下室，而在地下室中要做的只是取凤凰镜，不过如果方便一点，可到便利店买灯泡安装在天花或用室中的火柴点蜡烛，来使室中光亮一点。

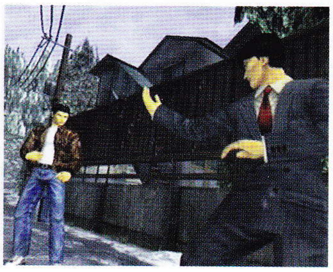


SCENE 14

攻略要点

1、打电话给陈大人(0468-61-5467)。
2、到第8仓找陈大人。

剧情：得到凤凰镜后，便打算交给陈大人，但在途中却被神秘人把凤凰镜抢走，在一番纠缠之下，出现QTE剧情，记住要马上按下键，成功的话便可抢回凤凰镜，并得知有关蚩尤门之事。



SCENE 15

攻略要点

1、到家中找福原问蚩尤门之事
2、在亚洲旅行社购买船票
3、到网浜町调查蚩尤门之事

剧情：得知蚩尤门之事后，便决定去香港处走一趟，虽然资金不足够，但福原却愿意拿出储蓄来帮助，于是便在亚洲旅行社中购买船票，但结果却给人骗走了，在追讨期间却知道了有关蚩尤门之事。

SCENE 16

攻略要点

1、前往第8仓找工作
2、第二天中午12时再到第8仓见工
3、晚上去樱樱丘公园见原崎望

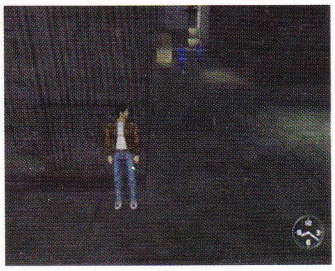
剧情：当得知道有关蚩尤门之事后，为了混入去调查事件，于是乎便打算在货仓打工来打听消息，找了一段时间后便碰到之前打过的流氓，他约了凉在第二天中午面试。当第二天晚上面试回家之际（此处要在圣诞后才有发生的可能），在GAME CENTER门口却遇见了原崎望的朋友，从她口中得知原崎望正在樱樱丘公园那里等他，于是便前往找她。

SCENE 17

攻略要点

1、上工后，在第8仓学习驾驶运输车。
2、休息工作再工作

剧情：由于得到了货仓监督的批准，所以可以在货仓里工作，每一天的早上都会有一个运输车的比赛，另一方面在工作上的日子是因人而异的。分别在于芭月凉在闲时能否成功地将应要的情报取得，而与流氓对决是以QTE模式进行的。

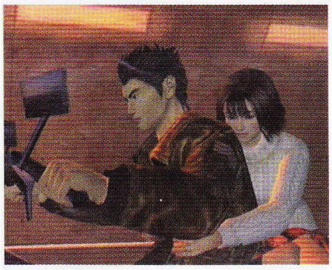


SCENE 18

攻略要点

1、救出原崎望
2、与贵样对决

剧情：在一天回家之时，突然接到了一个电话，要求芭月凉在4个小时内去到货仓，但由于时间已经是深夜，没有巴士可以乘坐，因此只好去伊藤(34)家处借来摩托车，而需要在2分钟的时限内到目的地，开摩托车时宁可开慢一点也不要经常撞向栏杆。打胜贵样，就可以救回原崎望（此处是LEO认为整个游戏最浪漫感人的地方，原崎望紧紧地抱住凉，在横须贺的街道上飞车回家，同时还有一首很好听的歌听）。

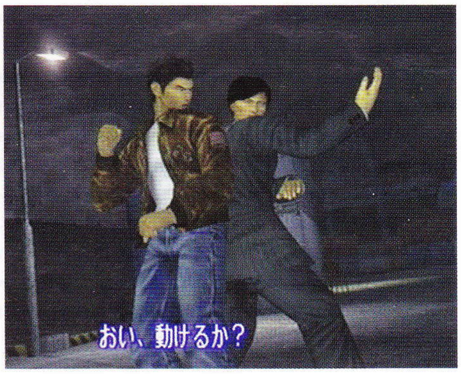


SCENE 19

攻略要点

1、跟TOM学习招数
2、与TERRY对决前的70人大乱斗

剧情：第二天来到了货仓区，会遇上了朋友TOM，而且他会给芭月凉传授一招名为“龙卷”的脚技，此招的出招方法为“→→+AA”。之后到了晚上芭月凉会与贵样一起对付超过70人，而最后TERRY也会出现，一定要将其击倒。

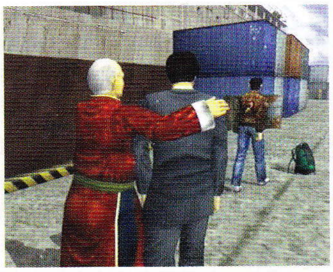


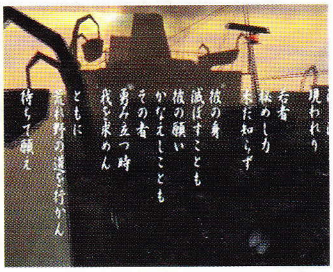
SCENE 20

攻略要点

1、跟贵样学习最强一招
2、与CHAI决一死战

剧情：芭月凉最后也决定了为父报仇，于是他收拾好了行李准备向香港进发，然而在码头那里却见到了陈先生与贵样，之后贵样教了芭月凉一招最强的招式“←+BA”；然而当学成后，CHAI又再一次出现，并伤了贵样，他是一个速度极快的对手，因此最好使用刚刚贵样教授的招式，当胜利后，芭月凉终于可以正式踏上的自己的报仇之旅。





MINI GAME 小游戏

小游戏在这一次的游戏中是一个非常吸引的地方，除了本身可以在GAME CENTER中玩到一些经典名作及崭新的迷你游戏外，在游戏故事内大部分物件都可以接触；此外在不同的日子时段中都会出现一些指定的意外情节。

JUKE BOX

在每一个的酒吧内都会设有一部投币式自动点唱机(JUKE BOX)，而每一首歌曲需要付出100Yen(日元)来点唱；当中不是每一首歌曲都可以在同一间酒吧内选择到的。

商店

在游戏中的商店内出现的商品差不多全部都可以买到，而且一些还会设有抽奖，其中的商品包括录音带、零食及一些日用品等；其次还设有一所“古董文化堂”，在这里玩者可以购买一些招式的技术书。

技书贩卖

裂光闪之技书(500Yen)
土蜘蛛这技书(1000Yen)
旋风之技书(1000Yen)
飞燕连刈之技书(1000Yen)
虎身崩之技书(2000Yen)
胧无双之技书(3000Yen)

自动贩卖机

在街道上会设有饮品的自动贩卖机，至于在功效方面，饮品对主角芭月凉的体力回复会有一定的帮助；另外有时候可能会得到一些饮品的特别版，这些饮品的空罐除了可以作抽奖之用外，还可以将其收藏起来，在将来会有一定的功用。

EXICITE QTE 2

一个训练玩者QTE的游戏，在游戏中玩者需要在游戏限定的时间内输入适当的指令，其中包括方向键及A、B、X和Y键，而游戏会从BEGINNER开始，然后到EXPERT，最后到OUTLOW，是一只看似简单但难度非常高的游戏。

景品：分数约达到20万点，可得到“EXICITE QTE 2宠物摆设”

QTE TITLE

同是一支训练玩者QTE的游戏，其性质与“EXICITE QTE 2”差不多，但所需要的按键只有A、B和X键，而游戏的速度会比“EXICITE QTE 2”更快，可以使玩者在其中得到无比的快感。

景品：分数约达到50万点，可得到“QTE TITLE宠物摆设”

DARTS 7

这是现实飞镖的游戏版，在每一次的游戏中玩者可以有三次投镖的机会，而第一次投镖时会有十秒的时间，余下的时间会成为额外得分；当完结时分数超过一百分的话就会得到多一次的游戏机会。

景品：分数约达到300点，可得到“DARTS 7宠物摆设”。

HANG-ON

一个经典的赛车游戏，曾出过街机及世嘉五代版，在游戏内一共有五关，而玩者需要在限定的时间内去完成赛车，是一个充满速度感的迷你游戏。

景品：如果玩者能够完成游戏可得到“HANG-ON布娃娃饰物”。

SPACE HARRIER

另一个SEGA的经典游戏，是曾经在当年的世嘉五代中推出过，是在GAME CENTER中各个游戏中难度最高的一个，全游戏共有十八关，是一个难度十分高的射击游戏。

景品：如果玩者能够完成游戏可得到“SPACE HARRIER布娃娃饰物”。

老虎机

是根据现实的老虎机的游戏，在此店铺中会设有四种不同设定的老虎机：“1BET台”、“5BET台”、“10BET台”和“20BET台”；而当玩者打算离开此店时，芭月凉身上余下来的代币则要记录在店铺中，不能够带走。

景品：当得到4000枚可以得到“松山之认定书，而得到10000枚以上就可得到‘三冢之认定书’”。

SATURN

在芭月家中的大厅内，摆放电视的柜中，放置了一部SATURN，但在游戏开始的时候芭月凉是没有任何游戏的，玩者需要在购买食品时(便利店TOMATO MART)参加抽奖，并抽得到二等奖才可以得到SATURN游戏，其中游戏包括“SPACE HARRIER”和“HANG-ON”。

电话

在游戏中会设有电话对话及查询，在芭月家中会设有电话在玄关之处，此外在街上会有电话亭，而且一些商店也都会有电话；其中可以与游戏中其他的角色对话及收取一些重要的情报。

训练

在游戏中芭月凉的格斗招式可以在日常的训练中学习得到；除了玩者可以在家中的道场中与福较量时学习得到格斗招式外，玩者还可以不时在空置的停车场及公园中进行自我训练，并且训练的时间是没有限制的，玩者可以畅快地练习格斗技术。

饲养小猫

在游戏开始了不久之时，在山之濑中的稻荷神社里会发现一只被遗弃的小猫，玩者可以为它改名以及每一天在家中取来食物或在便利店中购买食物来喂它，并且还可以逗它玩耍。

FREE BATTLE

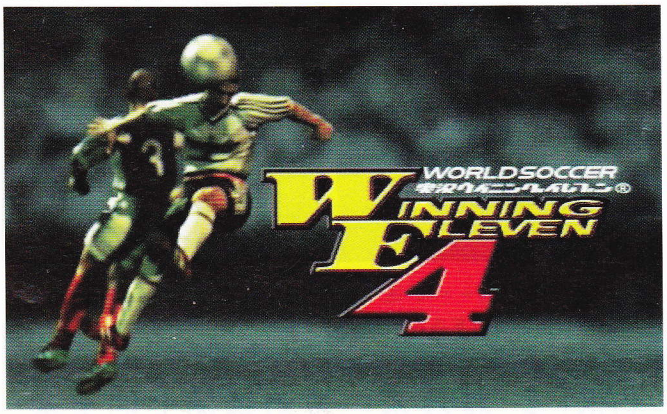
在故事发展时，除了会有QTE的出现需要玩者去应付外，有时候还有些需要玩者亲自控制的战斗，在这时会就像一般的立体格斗游戏的游戏系统，而且更可以输入不同的指令来使出不同的招式。

芭月流柔术技术一览

技名	指令	系统
虎菱(トラビシ)	X	手技
小车打(コグルマウチ)	→·X	手技
水月突(スイゲツジキ)	?	手技
捻菱(ネジリビシ)	←·X	手技
里门顶肘(リモソチョウチ)	→·→·X	手技
升菱(ノボリビツ)	←·←·X	手技
袖突(ソデシキ)	→·←·X	手技
村雨突(ムラサメシキ)	←·→·X	手技
大车(オオグルマ)	X+A	手技
双手波(モロテナミ)	→·X+A	手技
里柳(ウラヤナギ)	←·X+A	手技
崩山枪(ホウゼンソウ)	→·→·X+A	手技
太刀霞(タチガスミ)	←·←·X+A	手技
雉风(ナギカゼ)	L·X	手技
双刃(ソウジン)	?	手技
裂晃闪(レッコウセン)	?	手技
三日月蹴(ミカツキゲリ)	A	足技
踏蹴(フミケリ)	→·A	足技
转雉(ハライナギ)	←·A	足技
泷升(タキノボリ)	→·→·A	足技
袈裟斩(ケサギリ)	←·←·A	足技
雷蹴(イカつチゲリ)	→·←·A	足技
出足止(テアシドメ)	←·→·A	足技
虎乱(コラソ)	→·←·X+A	足技
新月(シソゲツ)	←·→·X+A	足技
疾风(ハヤテ)	L·A	足技
风车(フウシヤ)	L·X+A	足技
影狩(カケガリ)	?	足技
飞燕连刈(ヒエソレソゲ)	?	足技
旋风(ツムジカゼ)	?	足技
土蜘蛛(ツチクモ)	←·→·→·A	足技
背负投(セオイナゲ)	B	投技
转腰(ハライゴシ)	→·B	投技
巴投(トモエナゲ)	←·B	投技
霞刈(カマミガリ)	→·→·B	投技
罗刹落(ラセシオトシ)	←·←·B	投技
卷固(マキガタメ)	→·←·B	投技
天狗胜(テソグショウ)	←·→·B	投技
芭月(ウラハジキ)	B(敌侧面)	投技
落(ウラオトッ)	B(敌侧面)	投技
胧无双(オビロムソウ)	?	投技
虎身崩(トラミクズシ)	?	投技

LEO的话：其实在一开始LEO接触这个游戏的时候，的确也认为它象有些人说的，令人有沉闷的感觉。但当LEO玩到后面的时候，才发现这种看法绝对是大错特错的。莎木一章横须贺绝对是一个有史以来最好的游戏！LEO觉得没有深入地玩这个游戏的人没有批评它的资格！虽然FAMI通的4个编辑给这个游戏只有33分，但LEO认为如果他们把这游戏玩完之后一定不会只给那么低的分数！莎木是那种越玩越使人感动的游戏，你刚玩几个小时可能都还不觉得，但再玩下去就会完全地代入到这个游戏里面。有人以莎木里面不能打原崎望，不能在街上爬着走之类的理由来论证莎木不够自由，对此LEO只需要问：“你会没事打自己女朋友吗？你会在街上爬着走吗？”言归正传，LEO认为莎木的最优秀之处并不是它那真实得可怕的画面，而是它里面那处理得极好的人物情感。莎木里面的人物都好象是真有其人的一样，尤其是几个主要的人物。玩了这个游戏以后，LEO甚至发现自己已经喜欢上原崎望了！作为一个游戏能使人如此不能自拔，莎木真是好样的。超期待二章中国大陆的发售！

莎木，超真实的画面加上令人渐入佳境的剧情，绝对是DC拥有者的必买之作！！



PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型: SPT	发售日: 已发售

WINNING ELEVEN 4
实用技术

WE4推出已有近半年了，不过在WE5（不知PS上还会不会有KCET的足球游戏）推出之前，相信WE4仍然是家用机足球游戏的首选。从WE3FINAL-VER.到WE4，感觉上KONAMI制作足球游戏的理念是越来越向着“真实”靠拢，何谓“真实”？想当初KONAMI在为它的SFC上第一部足球游戏起名时在“世界足球”前面加上了“实况”两个字便是意欲强调它的作品会带来强烈的临场感。后来平台改在了PS上，制作也由KECT担当，游戏的理念也有了些改变，不变的只是“实况”二字。前段日子炒得很火的DC版“VR STRIKER 2000.1”让GOUKI想起了几年前SS上的“V-GOAL”或是PS上的“阵型足球”（厂商：HUMAN），利用当时最出色的硬件机能创造了令人惊叹的游戏画面，的确吸引人。但是利用这样的硬件做出的东东光有漂亮的画面是不会得到足球游戏FANS的认可的，至少在家用主机上是这样。因为这样的足球游戏还远远不够“真实”。

PART.1 实用！四种假动作使用实例

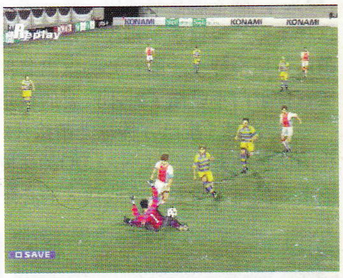
1、绕跨球（连按L1键）：

事实上这种动作G O U K I 也不知道应该叫什么，只知道这是DENILSON的招牌动作啦！（有人称这种动作为“插花”，可GOUKI总觉得这是像在踩自行车）这个动作无论是在现实中还是在WE4中的使用频率都不是很高，但一旦成功使出之后那种喜悦感……爽！你想成功的骗过对手，必须要注意的是队员在做出绕跨动作之后的那一脚拨球的时机一定要掌握好，什么时候转方向是关键。掌握这个提前量的办法就只有多加练习了。如图示，“版权所有”队员DENILSON面对BARTHEZ的出击

先做出注册动作，在光头扑球的一瞬间……轻轻把球往旁一拨，空门。

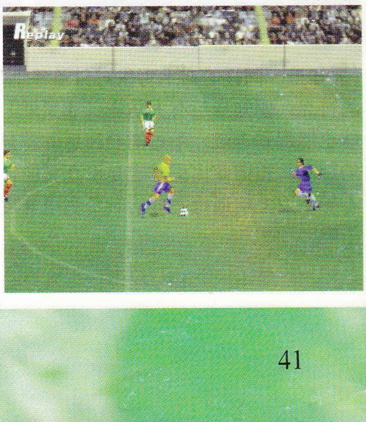
2、假射扣球（对方半场□＋×）：

GOUKI认为这个动作倒有些像格斗游戏中的“抵消技”，一招不行再接上一招，（KCET够狠，能够想出这样的操作方式！）此招在WE4中的使用频率极高，在单刀时能够非常简单的晃过门将射空门入网，如果这时恰好后面有追上来的补防后卫，那么接下来你就会发现后卫与门将都十分“合作”的不约而同的倒在地上，让你产生一种“一览众山小”的感觉。至少在这上面，



KCET可算是花足了心思满足你的表现欲。做这个动作需要注意的还是提前量的掌握，不过比起前一种绕跨球来说要简单的多。不过用此招过对方的防守队员，就不是很容易的了，首先得预测对方是否有抢球的意图，还得考虑扣过对方之后下一部的动作，一般来说如果你的队员如果起动力在7、8那么扣球过人之后立刻起动加速便可甩掉那名正处于“硬直”（怎么会用上格斗术语？）状态的对手，而如果你的速度与加度都不够快，最好是选择一脚出球比较好。扣球的方向很大程度上是随机的，不过也与队员擅长左、右脚有关，一般来说左脚队员都会选择往右扣。另外还需要注意一点的是此招对于那些“超级门将”，例如佩鲁奇、施梅切尔等人慎用，他们都不会在你单刀时毫不犹豫的出击，而是出到一半便停住。对付此类门将的方法当然就是硬射了。如图示，荷兰飞人克鲁伊夫面对“出击大王”帕尔马的布冯在最后一刻使出方块叉，还好WE4中没有门将倒地后可使“扫腿”的设定！

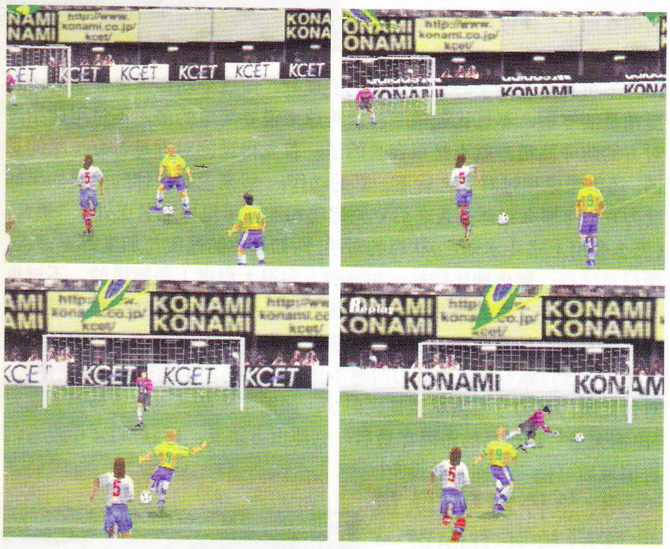
3、急停转身（队员拿球后放开方向键→按R1键让队员趟一次球→按反方向键→几乎同时按住R 1键）：



看到了这个动作的操作方法便知道此招是属于上级玩家的

“噱头”，除了能在对战中“露一手”之外似乎没什么太大的作用。不过这样类似“瞬狱杀”操作设定也的确是古怪了点。如图示，外星人面对前后封堵冷静（冷酷？）的做出急停转身→再次扣球→低射入网！（其实直接射门不就结了？不！要的就是那个 COOL！）

4、漏球（接已方传球之前按R1键）：出奇制胜的最后一招，尤其是你的队员的有类似RONALDO的速度时一旦使出不仅会造成单刀的机会更重要的是会给对手造成巨大的心理压力。不过此招在对战时不可多用，



（要知道，同样的招术再次对付圣斗士是没用的！）另外利用 WE4 抢球的特点，明知身后有人防守（非紧贴）突然漏球转身→立即抢下对方的球也能起到奇效，不过需要注意的就是一定要算好自己与身后防守队员的距离，否则做出漏球也是没意义的。如图示，外星人接中场一脚直传不等后卫上前逼抢漏球后转身利用速度形成单刀……接下来的就不用说了吧！

单刀？除了“□＋×”，连点两下“□”对出击中的守门员也能起到奇效。例如帕尔马的布冯与巴拉圭的奇拉维特。

PART.2 技战术！成为球场上的王者

如何成为WE4中的PERFECT STRIKER呢？首先要指出的是WE4的射门方法与感觉是不能从 WE3-FINAL VER.照搬过来的，在 WE3-FINAL VER.中射门与传球的成功率被简化到了“究极”的程度，几乎是闭着眼也能从后场传到前场直至射球入网，而在WE4中传球的失误在刚接触此游戏时几乎比比皆是，而射门也被形容为“找不到感觉”，至于前几作中最有效的“THRU”（△键）在与 CPU 的对战几乎成了CPU 用以截球反击的法宝。不少人在刚刚接触到 WE4 手足无措之后甚至有了“还不如 WE3-FINAL VER.”的感觉。其实这就是KONAMI 向着“真实足球游戏”迈进一个重要信息。在WE4中，球员的能力被划分的更为细致，单是射门这一项就被分为“射门力量”与“射门准星”及“头球准星”，加

上其它必须的如速度、起动力、带球等等，一个前锋的优秀与否几乎全在这上面体现了。除了球员的个人能力，当然更主要的还是玩家本身，如何成功的完成一次射门直至入网？战术是最主要的，什么样的阵型配合什么样的战术设定才能发挥阵型的最大威力？以下便是所有战术的特点介绍，

玩友可在STRATEGY 中选择PROFESSIONAL（专业的），用○键选择。

CB OVERLAP

中后卫上前助攻，如果阵型中设有两个中后位，那么进击性较强的队员或以被设定为自由人的队员会上前助攻。在角球时或边线附近的任意球时选择此项战术效果最为明显，选择一个高大队员作为此项战术的执行人吧！

LEFT/RIGHT SIDE ATTACK

左／右路进攻。典型的巴西队进攻的战术，实行此战术后左／右边后卫及边锋会在边路与中场队员套边，增加边路的进攻人数，当然，最终目的一般来说只有一个：传中。如果你的边路队员够快，这个战术是非常实用的。

THE OTHER SIDE ATTACK

另一边进攻。此战术可让你享受到大脚转移的乐趣，当在一边进攻时发现防守过于密集的时候使用此战术另一边的已方队员会直线上前助攻，而你需要做的只的向另一边大脚转移，是不是很有真正比赛的感觉？

CHANG SIDE

交叉换位。打两前锋时使用此战术后两名前锋会交换位置，此战术通常都是用来对付对手的盯人防守(MAN MARK)，打乱对手的防守层次并扯开防守。只是为何没有前锋回撤拿球呢?

CENTER ATTACK

中路进攻。故名思义，强攻中路，进攻球员都会往中路跑，此时L1+△就可以发挥大作用了。

ZONE PRESS

区域压迫。实际上也就是国内足坛流行术语“抢逼围”，明白是怎么回事了吧？此战术的优点便是可造成局部的人数优势，缺点也很明显：一旦碰上齐达内类的PASS高手，等你的队员全围上来之后忽然将球分边，那么……

COUNTER ATTACK

90’意大利的真传“防守反击”尽在其中。前锋队员既使是在已方后防频频出现危险时也仍坚守岗位，直到后卫队员一脚解围性质的大脚开到中场，你就会发现这个战术的好处在哪里了。

OFFSIDE TRAP

造越位战术。此战术是唯一的一个球在对手脚下才能启用的战术。不过此战术的运用不太好掌握，一旦失败，绝对单刀，慎用!

GOAL!

GOAL!

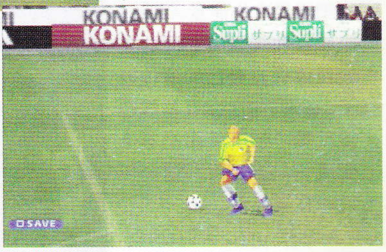
GOAL!

找到一个提前量，就能摆出一个很酷的POSE射门。

WE

LOVE

SOCCER



这样的突然急停转身，只是好看，在比赛中却没有什么实际的用途，操作起来也比较复杂。

FOREVER!!

WE4 小资料：

身高最高

捷克队的22号J.KOLLER,竟达202CM,争起头球连比埃尔霍夫也自叹不如.如果想在MASTER LEAGUE初期获得绝对的制空权，买他吧!

最矮

阿联酋的7号A · LBRAHIM，身高只有1.65米

体形(BUILD)最 HIGH

出人意料的竟是意大利有正选门将佩鲁奇！体形为G，难怪这么厉害，全是用身体挡住的!

加速最快

威尔士的吉格斯，9。仅此一人。

跳跃能力最高

此项能力为9的也算是稀有品种,有哥伦比亚的阿斯普里拉(11)、墨西哥的门将坎波斯、荷兰的戴维斯、欧洲元老的门将雅辛、世界元老的替补门将N’KONO、巴西的罗 · 卡洛斯、法国的图拉姆、替补维尔托德（17)。

PS	SQUARE	CD-ROM × 2
	游戏类型：AVG	发售日：已发售

寄生前夜2

重要名词

MITOCHONDRION

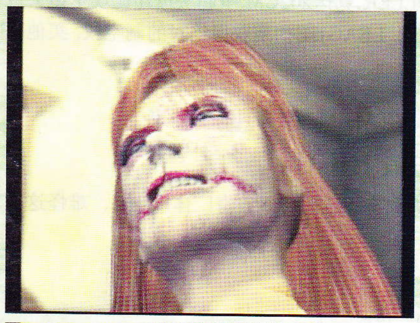
译做“线粒体”，是生物细胞里产生能量ATP的组织，和细胞核不同的是线粒体拥有自己的遗传因子。在远古时代，有些线粒体反噬了细胞核而把本体变成一只寄生兽，这个传说一直流传着。

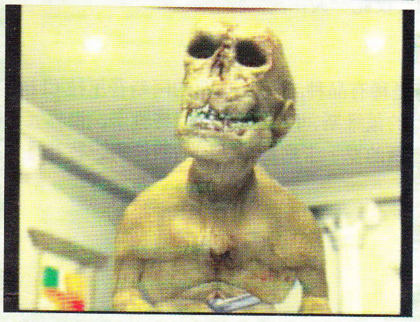
NMC

全名为NEO MITOCHONDRION CREATURE，即是被线粒体反噬了细胞核而变成的怪物的统称。基本上，NMC是由人类或生物异变而成。

MITOCHONDRION EVE

是另一个远古流传下来的传说，内容是一些在非洲生活的女性经过线粒体的异变而导致拥有神话般的力量。这些女性被称为MITOCHONDRION EVE。





ANMC

全名为ARTIFICIAL NEO MITOCHODRIA CREATURE，和NMC不同的地方是它们拥有一些不属于自然生物的机械部分，现时已经确认的就是它们的脑部被植入一种名为“IMPLANT PART”的物体，这些在游戏开始后不久便遇到。还有一点，ANMC的外型和NMC有颇大的区别，一般NMC的外型会比较接近它们原来的外型，但ANMC的动作和外表则比较接近人类的形态，跟它们原来的外型有很大的出入。

M.I.S.T

政府为了防止“曼哈顿事件”类似的惨剧再度发生而成立的机关。全名为MITOCHONDRION INVESTGATION AND SUPPRESSION TEAM，任务是调查及消灭NMC。政府认为若公开了有关NMC的事会给市民带来一片恐慌，所以一般人是不会知道有M.I.S.T及NMC这种怪物的存在的，就算是政府本身，也只有极少数高层人物才知道。M.I.S.T一共有十二个工作人员，其中七个是专门负责狩猎NMC的猎人(HUNTER)，而AYA正是其中之一。

AREA 1(区域1)

M.I.S.T. CENTRE & AKROPOLIS TOWER

射击训练场——SHOOTING GALLERY

开始主角AYA正在警署的射击训练场中练习，为熟悉射击技巧，可选择继续练习数遍。而练习分5个等级，并且有3种背景音乐选择。走出练习场后，从PIERCE口中得知AKROPOLIS TOWER再次出现了NMC怪物，于是AYA便受命前往调查。

出发去AKROPOLIS TOWER——M.I.S.T. CENTER

在出发之前，可先到隔邻的火器管理室与JODIE谈话，打听一些使用武器的基本知识，以及购买各种武器与道具。但AYA这个时候只有200BP，暂时仍不足以购买到实用的道具，可不必浪费。而停车场内有用作记录进度的电话及Lv.3的回复剂，准备好后再与停车场中的PIERCE谈话，选择“ええ”便可驾车出发。

确认地图资料——ELEVATOR HALL EAST

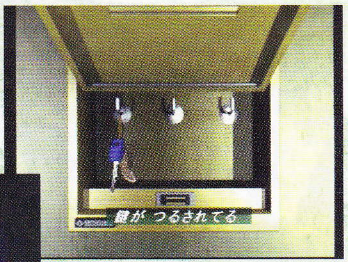
AYA抵达现场后，沿路可见很多受伤的飞虎队队员，只需与阻拦她两名警员谈话，便可通过路障进入TOWER内部。在布满尸体的TOWER广场中央可取得TOWER的地图资料及500发9mm子弹，这是相当重要的，由于下方的道路都被锁上了，AYA首先应到东面电梯大堂，在这里的自动贩卖机后面会发现一名生还的飞虎队员，从他手上可以得到开启咖啡店的钥匙。

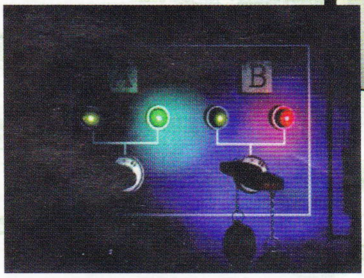
初遇NMC敌人——CAFETERIA

取得钥匙后正要前往咖啡店的途中，会首次遇上敌人，只要保持在远距离射击它们便可避免受伤。而咖啡店内的怪物可利用桌子阻隔着来击倒它，之后调查其尸体，可获得重要道具“インプラント・パーシ”。这时与AYA同属M.I.S.T的RUPERT会到来协助，并指示AYA到广场打电话联络M.I.S.T.总部。

到管理室启动电梯——SECURITY ROOM

联络了M.I.S.T.再返回咖啡店的时候，RUPERT已经离开了那里。而店内部锁上了的门却被打开，在内调查墙上的箱可取得“青い键”，但这并非一般直接开门锁的钥匙，把它插上旁边管理室的机器的A钥匙孔，才可令通往TOWER东面的电梯启动。如果继续调查管理室内的闭路电视，可看见TOWER东面会有些异样。





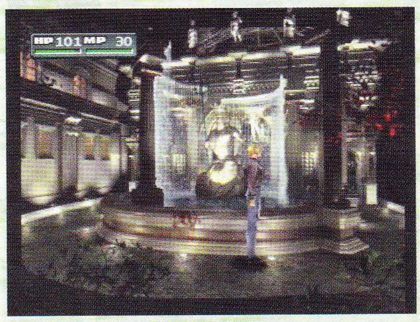
谜之男登场——SANCTUARY

在展望台的木椅调查飞虎队员尸体，可得到强劲防具“タクティカルベスト”。圣堂前的角落位尸体处，则可得到武器“MP5A5”。当进入圣堂，会看见谜之男正袭击RUPERT，幸好AYA来得及时。谜之男逃

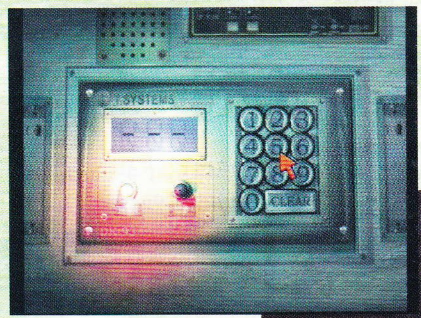
走后在附近位置的地上可发现“赤の键”，与“青い键”同样，这是需要返回管理室将它插上钥匙孔去开启机关。

音符猜谜游戏——SECURITY ROOM

在返回管理室的沿途，会有新一批的怪物出现，广场中的道具箱也可再次取得9mm子弹。将“赤い键”插进另一钥匙孔，喷水池的水便会退去，在里面会获得武器“グレネード・ピストル”。而调查管理室的壁报板，会发现一张写上音符的纸，只要观察上排的音符，便能推断出下排的数字是“5、6、1”。



在桥前输入密码——BRIDGE



在桥前的装置输入该组密码，便可将桥升高，原本在水中十分难缠的怪物，也变得可轻松消灭。而刚才在屋上庭园发现的神秘人物，原来已在TOWER内多个地方放置了炸药。在过了桥后再楼梯去天台，便是与BOSS决战的地方，因此应先利用这里的电话作记录。

BOSS战——谜之男

由于这场仗不容易应付，建议应先装备火力强劲的MP5A5及回复剂道具。在天台的道路走到最后然后折返，BOSS谜之男便会登场。他的攻击分为剑斩击及催泪弹两种，而被催泪弹击中的话会形成麻痹状态，后果会颇严重。AYA必须小心别被他进逼到道路尽头的升降机位处，否则会强制受他致命一击导致GAME OVER。只有依靠射击墙壁上的高压电线作间接攻击，令他触碰电流出现麻痹时间，才可有效地将他彻底击倒。开始时可先施放一记PE，以免他向AYA扑过来。

AREA 2(区域2)

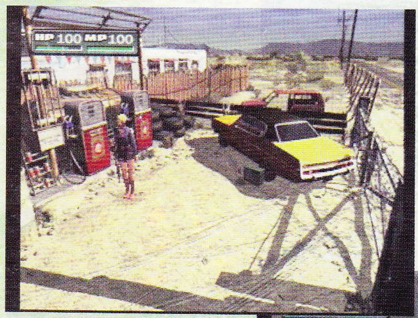
DRYFIELD(DAY)

向沙漠进发——M.I.S.T. CENTER

由于TOWER事件仍未获得解决，AYA再次接到命令，为追查NMC而需要到沙漠一趟。在出发之前，如果再到训练场进行射击训练，成绩理想的话可得到额外的BP和道具。而这次AYA的BP数已足够购买强力的道具，特别是“M4A1ライフル”，虽

然较昂贵，但可说是必须购入的武器。至于AYA EXP方面也已累积有一定数值，应开始逐步复活一些P.ENERGY来使用。如道具数量太多的话，也可将部分放置到车尾箱之中。

独闯死寂城镇——MAIN STREET

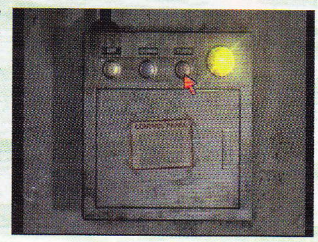


车子抵达了DRY FIELD，下车后在车旁的箱中取了9mm子弹后，便可进入这个荒芜的沙漠小镇中。这个小镇上的居民大多已变成了怪物，房内都空无一人。AYA打开闸门进入MAIN STREET部

分，会遇到半人半狗般的新种敌人，它们的体力颇高，AYA如果以PE配合子弹攻击，便可在短时间内将它们击倒。然后到1、2号房间调查，会发现墙上有些人物肖像画，而上面所表示的年份，最好先行抄写下来。

转动车体进入车房——FACTORY

MAIN STREET右侧有一条小巷，通过后会看见一个水井，从井里面传来奇怪的声音。注意当调查水井时会有大量的蝙蝠飞出，而这个井暂时是无法下去的。在井的旁边，就是汽车解体工场的门口，里面有个操作器，但暂时没有反应，必须先到屋内另一端



开动了电闸后才可以操作。返回操作器那里依次按UP、TURN，原先拦路的车便会改变方向，然后进入内侧将反锁的铁丝网门打开，再到操作器多按一次TURN，便可经刚才打开的网门进入工场内的车房。

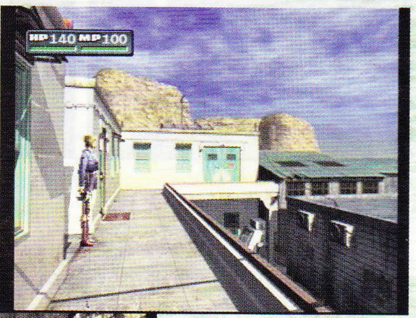
得到“6号室の键”——GARAGE

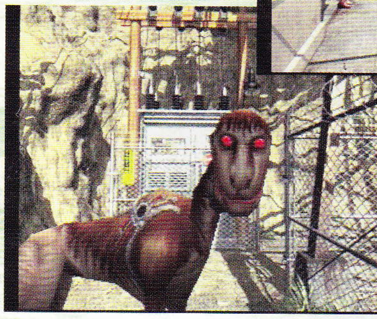
进入车房内部，会遇到这里的唯一居民DOU-GLAS(道格拉斯)，他有一个最大的嗜好是收藏枪械。双方表明了身份之后，他会给AYA6号房间的钥匙。由于MOTEL的经营者逃亡去了，这里就只留下

DOUGLAS(道格拉斯)一人来管理。说完话后AYA就沿着MAIN STREET的1、2号房之间的路，步行去二楼的6号房间准备休息。而途中在公厕内，会碰到一名异变中的村民，另外多调查一些杂物堆积的地方，可发现不少道具。

在蓄水塔下混战——WATER TOWER

在6号房间整理道具及SAVE后，在露台发现蓄水塔上有一名男子，AYA决定爬上去看个究竟。从露台旁的楼梯爬到地面，发现蓄水塔被铁丝网围绕着，这时绕到道路的另一端拉动开关，便可将铁丝





网的门打开。但这道闸门有限制开启时间，而同时还连续有8名敌人出现，AYA应趁闸门还未关闭时尽快走进去，然后在铁丝网内将敌人全部收拾，通往塔上的楼梯才会降下。

遇上私家侦探KYLE——WATER TANK

爬上蓄水塔，遇上刚才被困在塔上的男子KYLE，他自称是一名私家侦探，为调查“SHELTER”(シェルター)而来到这个城镇，但他似乎不想透露太多。KYLE离去后，在塔上可见DOUGLAS(道格拉斯)的红色货车已驶回来，可返回车房找他。而爬上塔顶还可以尸体处拾得

“サルーンの键”及Lv.1回复剂。

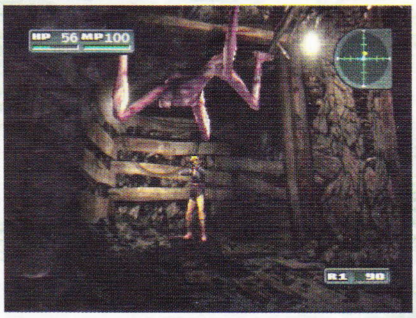
用磁石吸出工场钥匙——G&R KITCHEN

利用刚才得到的“サルーンの键”进入G&R餐厅的厨房，在里面的冰箱得到“マグネット”，走出餐厅的厕所则可取得地图资料。接着从蓄水塔侧的小巷可到达工场后门，依照DOUGLAS(道格拉斯)的指示用“マグネット”将门旁边通风口的“工场の键”引出来，便可以打开后门折返工场。而原先初遇DOUGLAS(道格拉斯)的车房上方那扇门已可通过。

DOUGLAS(道格拉斯)与他的爱犬——TRAILER COACH

走出车房后，会见到一头猎犬，原来它是DOUGLAS(道格拉斯)的爱犬，名叫FLINT，并替AYA带路到DOUGLAS(道格拉斯)的武器房。正当AYA想向DOUGLAS(道格拉斯)查询关于“SHELTER”之事时，突然听到呼叫声从不远处的屋子传出。要到达传出叫声的那间屋，必须首先经过杂货店，可是杂货店门给反锁了。如今只能靠工场外那个水井才能进入杂货店里。而出发前别忘记向DOUGLAS(道格拉斯)补购一些装备及记录。

进入下水道——UNDERPASS



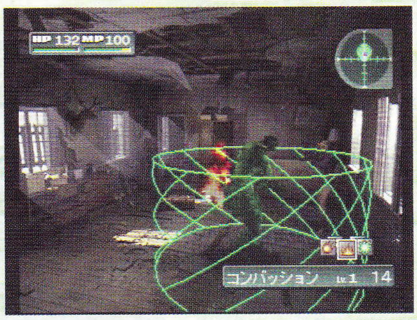
离开后跟随FLINT在道路的角落拾取绳索，便可在井前以绳索爬进下水道。在这里会出现一种在天花板上走动的敌人。它的体力与攻击力都非常高，AYA首先应用道具“コンバットライト”(电筒)剥夺它的视力，等它掉下地面后便会变得较易应付。如按动墙上的灯键，四周的环境便会变得光亮一点，以便在CELLAR内搜索道具。而爬上楼梯到达杂货店内部后，可先从正门出外SAVE，然后便从侧门走出空屋所在的后巷。

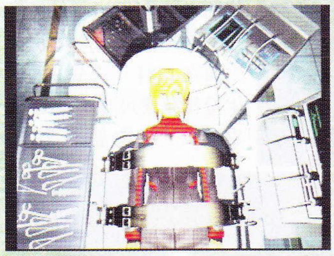
怎样移动木柜？——DILAPIDATED HOUSE

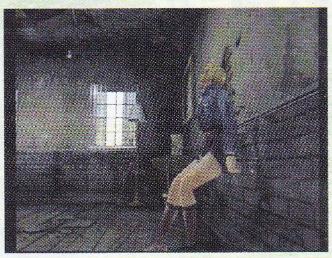
AYA终天到达了巷尾传出呼叫声的空屋，可是门口被锁上了。正当她苦思如何进入的时候，从隔邻的WAREHOUSE发现在个可疑的柜，但似乎是要借助什么工具才能将柜移开。这时返回DOUGLAS(道格拉斯)那里请教他，他会指示AYA到车房的杂物架上拿取扳手。利用这个扳手，便可以扭开螺丝将柜移开，果然发现柜后有个洞贯穿两屋。

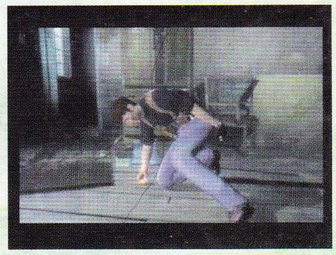
BOSS战谜之男

进入空屋时，已赶不及救助刚才呼叫的女性，原来这又是在TOWER逃脱的谜之男干的好事。而这次对付谜之男比TOWER时较为轻松，因为他的能力被削弱了的，而且这里的战斗场地也广阔得多。虽然他可防御AYA正面的PE，但如果绕到他背后攻击，或等他出招后的瞬间才施放PE，用不了几次便可以将他收拾掉。







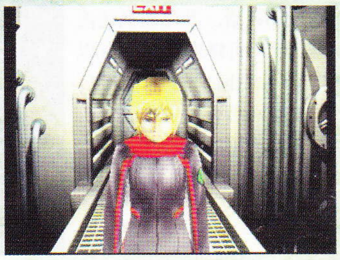


AREA 3(区域 3)

DRYFIELD(NIGHT)

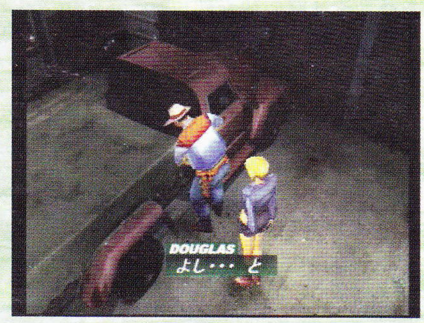
梦见神秘少女——DILAPIDATED HOUSE

一个样子和自己很相似的小女孩，被捆绑在研究室里，突然这名女孩使出神奇的力量，挣脱了束缚着她的带子，企图逃离这个研究所……昏迷中的AYA，在梦里见到了以上情境。这时候，一名男子走进了房间，他误以为AYA即将兽化，正欲向她开火之际，AYA及时



醒来了，并下意识利用P.ENERGY自卫，使男子的手燃烧起来。这名男子好不容易才弄熄了火焰，转眼间AYA已反过来用枪指向他，男子只好就举双手投降。原来他就是先前所见的KYLE，是某老头委托他来找AYA的。KYLE说已找到怪物的巢穴，也就是他口中所讲的地方"SHELTER"，是隐藏在离DRYFIELD不远的一个山头里，二人遂决定乘车前往该处。

"ロピーの键"入手——TRAILER COACH



当回到GAS STATION(加油站)准备起行时，二人发现车子已被怪物破坏，KYLE于是立即举枪扫射，可是消灭它们也不能改变坏车的事实，如今只有再找DOUGLAS(道格拉斯)帮忙。返回DOUGLAS(道格拉斯)的住所，继续向他查询SHELTER的事后，选择"车を贷して"，老伯便答应借车给AYA。不过他说车房的货车要稍作修理，而且电油已用尽，于是建议AYA趁他修理货车的时候，到MOTEL附近寻找电油，并给了AYA"ロピーの键"(LOBBY的钥匙)

两个密码——LOBBY ネクロシス

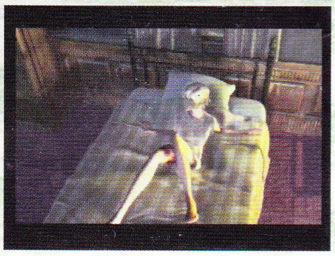
利用"ロピーの键"进入大堂，看过墙上的提示后，明白两位牛仔决战时的岁数就是收银机的密码。第一位已知是30岁，第二位则可从ROOM 2的肖像画上得知(他在1848后出生而在1881年决战，两个年份相减便可知道他是33岁)。到收银机按下"#3033"再按TOTAL，可获得"ブロンコマスターキー"(MASTER KEY)。利用这把钥匙，便能开启旅馆内所有的门，包括在白天没能进入的3、4、和5号房间。但最重要的，是到二楼最尾开启LOFT，进去拾取"ジェリ罐"。拿取此物件后，会有怪物从天花板跌下来，消灭它们后可从耐火库中取得"圣水"才离开，而密码是"4487"。

加油——GAS STATION

返回GAS STATION，在加油器前使用"ジェリ罐"便可以得到"ガソリン"(汽油)。然后带着汽油到车房再找DOUGLAS(道格拉斯)谈话，不过他说还需要一点时间修理货车，所以叫AYA先回房间稍作休息，等修理好后便会来通知她。在无可奈何之下，AYA只有再多等一会儿才出发。

再次梦到神秘少女——ROOM 6

回到房间休息之前，先到G&R餐厅一趟。进去后见到KYLE一个人在喝闷酒，AYA告诉他汽车修理的事后，便上前与他畅谈起来。之后AYA回到房间，选择"もう寝よう…"休息。在梦中她再次见到上次的女孩，在研究所内拼命逃跑，最终被追捕的人所包围……AYA惊醒时已满身大汗，于是进浴室先洗个澡冷静焉，但忽然又被一种震耳欲聋的声音所打断。原来有一只不知名的巨型超恶心怪物来到了DRYFIELD，而且似乎来意不善……



BOSS战 BURNER

此战是否成功战胜BURNER会影响游戏的发展，本攻略以成功击倒BURNER为主线进行，另一分支则简要介绍。

在对付这只怪兽之前，AYA最好先把风系P.ENERGY的"ネクローシス"提升到LEVEL 2以上，因为这招PE是对付它的关键。而它的

攻击方法有三种，其中高举左手表示会出重锤，看到就要立刻避开；而喷火前它口中会闪出火花，必须向横走避。如先用“ネクローシス”射它一炮，除可扣去它相当体力外，最重要是能使它中毒(呈现紫色)。这样每当毒发时它便不能作出攻击，非常奏效，总之每当他回复原来的颜色便再补它一炮。当这头怪物被扣约2500点HP后，会发狂地捉起AYA，这时只要再喂它吃数粒子弹，它便会乖乖地化成一缕轻烟消失在空气中。

分歧点一（1）：(必要) 好结局

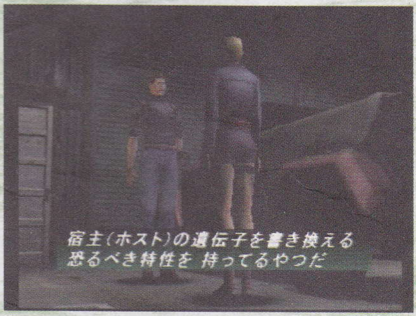
成功击倒了BURNER，不过BURNER在死去之前将通入往6号室的路毁坏，AYA只有从楼梯返回大街看看DOUGLAS的情况。原来DOUGLAS没有什么大碍。DOUGLAS将修好了货车钥匙交给AYA，并叫AYA到他房间内门旁的铁箱取得一件物品以当做谢礼。

但由于BURNER在进入村子之前时将通往DOUGLAS房屋的通道毁坏，AYA只有从地下通道到那里。在DOUGLAS那里AYA可获得一支一次可上100子弹的手枪（M950)。同时AYA也可向DOUGLAS作最后一次购买道具。

分歧点二（2）：

若在与BURNER一战时在一定时间内未能击倒它，BURNER就会因为口中的喷火器没有燃料而离开村庄。可是就在它离开之前就将通往地下大街多条重要通道弄毁，令AYA要从6号室的露台下去并通过地下通道到达大街。当AYA走到大街后发现FLINT已死去，而DOUGLAS就悲痛欲绝地只给了AYA车钥匙，并叫AYA到他房屋前的废车中调查。AYA为了让他冷静一下唯有独自离开。

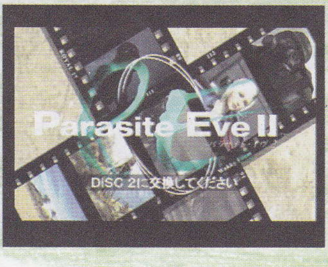
货车修理完毕——MAIN STREET



战胜BOSS后AYA十分担心DOUGLAS老伯，不知道他是否仍安然无恙，但联系着DRIVE WAY与MAIN STREET的大闸被堵塞了，她只好绕道前往NAIN STREET。终于在NAIN STREET的长椅处找到了DOUGLAS，这样一个顽强的老家伙又怎会有事？他告诉AYA说货车已修好了，并给她货车的钥匙“トラックのキー”。

准备出发——GARAGE

既然货车已修好，AYA当然迫不及待立即出发。但在这之前，请先向DOUGLAS购买足够的弹药及取得机关枪，也别忘记回AYA的车和房间取点有用的道具，因为这些存放在道具箱内的物件短期内也不能取回使用(在对付最后首领前才可取回)。然后在车房与KYLE谈话过后，选择“ええ”便可出发去SHELTER并完成了DISC 1。



AREA 4(区域 4)

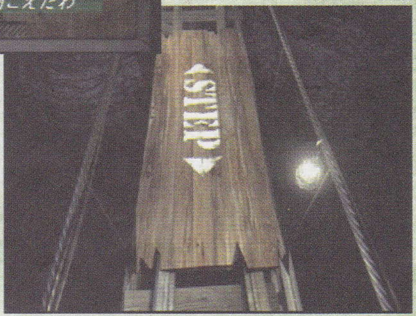
SHELTER

AYA与KYLE乘坐DOUGLAS所借的小货车，不一会便到达SHELTER所在的那座山头。由于中途吸引到不少怪物的注意，所以刚一下车便被它们包围，KYLE更因此而不慎受伤。

AYA于是叫KYLE赶紧跑入山洞回避，而将这儿就交给她来应付。当消灭所有来袭的怪物后，她便紧随KYLE进入山洞里。

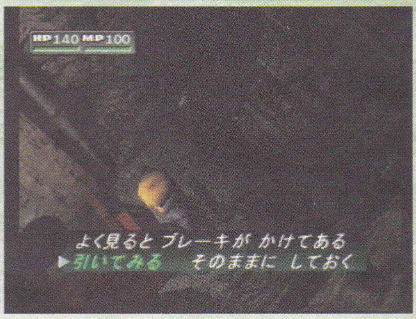
进入电表房——GORGE

进入山洞没一会儿，AYA发现前路被切断了，只好回头找寻物件铺上断隔开的路。返回之前的分叉路处，选“引いてみる”推动矿车，可进入深处拿取“木板”。接着在断开的路面使用，便能成功通过该处。跟着进入PEFUGE调查墙上的电表，只要将第四个孔的电阻“ジャンバー”抽出并插进第二个孔内，拉下电源闸便可以离开这里，进入电表房旁的山洞。



BOSS 战 1

到了CAVERN后，发现这里的环境是漆黑一片，而同时更遇上这里的首领。AYA首先应将放置在这里的火筒全部打破，然后向同一个方向跑，这样便可以轻易看到那只怪物的攻势，并能准确回避它。击倒它后可在其身上取得第二个“ジャンバー”，大家不要受骗，这头怪物还会起来攻击AYA的，但只要使用刚才的战斗方法，很快便可将它收拾掉。



打开神秘入口——CAVERN

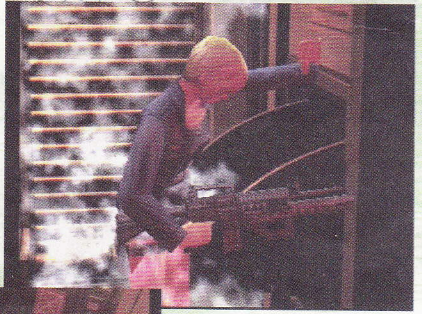
击倒怪物调查旁边的摩托车，然后回REFUGE查看电表，再折返CAVERN时发现电线已被割断了。这时REFUGE的电表也起了变化，AYA于是利用插在那儿及刚取得的两个"ジャンバー"，插入第一和第四个孔内再拉动电源闸，山洞里的暗门便随即打开。从这里进去，就是SHELTER的所在地。

补给中心——ARMORY

虽然ARMORY并不是必须要到的地方，但AYA的弹药也已消耗得差不多了，所以先来这里添置点道具也无妨，但最紧要的，是这里有强劲的装甲出售……而经过STERILIZATION ROOM上方的通道时，她会再次看到那小女孩的映像。

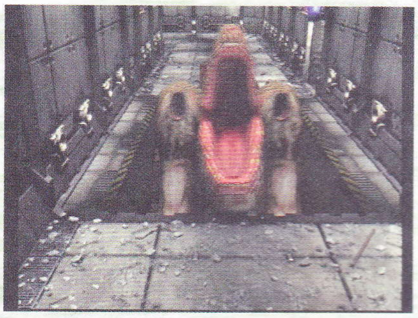
AYA被偷袭——STERILIZATION ROOM

经过无数房间后，AYA来到BREEDING ROOM上方的通道，正想继续前进，怎料一头怪物从天花板掉下来并攻击她。可是那抓击没有什么杀伤力，为何会这样呢？当到达消毒室的时候，警报突然响起并把她困住了，同时带侵害性的消毒气体从人气口蜂拥而出，原来刚才的攻击使她带有毒菌。她尝试过拍门和打电话求救，可是均没有作用。在情急之下，只有选"いちかばちか……"利用丢弃垃圾的管道逃走。



BOSS 战 2

大难不死的AYA，并没有什么后福，因为一只巨大的怪物正在她掉下的垃圾槽中等待着。对付这头怪物，应该趁它开口吸气时才开火，否则只会浪费子弹。而当它放毒水时一定要退后，因为这样才能看清毒水落下的位置，从而小心回避。虽然依照上述的方法，用不了三分钟便能够击倒它，但事实上它还未被完全消灭。当走出垃圾焚化炉后，还是会被它追着不放的，AYA必须要引它到焚化炉开关闸附近，然后踏下地上的开关闸等待。当它来到平台范围，立即踏下开关闸两次，便可以真真正正毁灭这头魔物。



放水闸谜题——POD ACCESS TUNNEL

离开垃圾焚化炉，会再次遇上失散了的KYLE，倾谈过后二人会一块儿行动。当步行到蓄水库中，需先在控制台输入数字"18"(老鼠、蜘蛛和蟑螂的脚数相加)，使蓄水退去，方能继续前进。待水排出后，AYA与KYLE下了楼梯并进入铁闸内的给水通道（WATER SUPPLY），由于在那里东面的铁闸进入上层排水道（UPPER SEWER）。

分歧一（2）：

再到DRYFIELD（若之前于DOUGLAS发生"分歧一"事件，可依照此行动继续进行游戏）

在上层排水道的南面，有一个"满月门"的机器，根据当中的提示就知道每逢十五便会月圆，因此便知该机器的的密码是"15"。输入密码后，在给水通道中不能开启的铁闸便会解锁，AYA进入那里后，隐约听到了狗吠声，那不是FLINT的叫声吗？由于AYA十分担心DOUGLAS，而KYLE则想继续调查SHELTER，所以他们就决定在此分别。

沿着那条通路AYA从古井内另一边的闸门回到了DRYFILED。FLINT就在古井附近一直等着AYA的来临。AYA发现FLINT样子非常焦急，好像有人发生危险般，于是AYA便跟着FLINT来到给水塔，将那里的敌人消灭后爬到了塔上。

原来M.I.S.T的成员之一PIERCE躺在给水塔上，当AYA正想叫他起来时，他就倒在了地上……

（先拿车箱物，再拿冰袋）

（去冰箱拿了3次 冰袋）（得药，mp恢复142，符纸）

还以为PIERCE死了的AYA被他的突然起身吓了一跳，原来他只是想捉弄AYA。PIERCE来到这里的目的是为了帮助AYA，不想自己也自身难保。AYA准备离开之际，PIERCE给了AYA一把“车尾箱钥匙(RVのキ－)。利用这把钥匙可用来打开停放在油站的PIERCE的车的车尾箱，可取得两件不错的道具。另外AYA也可到DOUGLAS那里再一次购买道具，这一次他会出售更强劲的武器给AYA。之后AYA就由古井返回SHELTER，并于向着上层排水道的西方回到了B3 SHELTER，乘升降机到了B1 SHELTER。（去B2）（先去B1 拿[illegible]物[illegible]）

分歧二（2）：

分别（若之前于DRYFILED发生（分歧二）事件，可依照此行动进行游戏）

向着上层排水道的西方一直走到尽头，再沿着可行的路往前走，就能返回垃圾处理场那一层（即B3 SHELTER）。乘坐升降机到达B2 SHELTER，KYLE就因为要继续在上层进行调查而与AYA暂时道别，之后，他就会把一张“ヨシダ·カード”交给AYA，并告诉她此卡若与实验室的电脑配合密码来使用，或许能查出一些线索。而这些密码的暗号便是“MELISSA MAYA”，若将这些字母由A到Z排列，就可知道密码是“A3EILM2S2Y”。当KYLE将他找到的资料交给AYA后，就与她分别了。

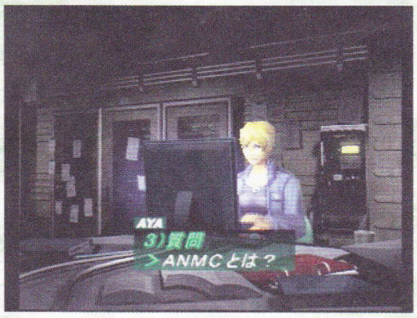
试验品

（去B1 [illegible]室拿杂志）

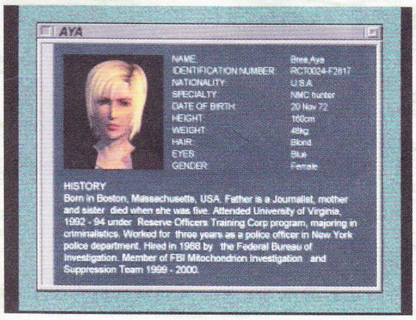
从BREEDING ROOM通过控制室，AYA看到那里的环境正是在梦中见到的少女躺着的地方。走到控制室旁的实验室，探查其中一部开启中的电脑的资料，将“A3EILM2S2Y”输入，再到选“LOGIN”便可使用这部电脑了。电脑会问AYA三个问题，在确认身份后便可以向电脑查询有关资料了。在进行确认身份时，AYA所回答的3条问题将会随机从10条问题中抽出，这些问题的答案如下：

“B: FBI”、“C: 母系遗传”、“B: 甲壳类”、“A: ATP”、“C: ドライフイルト”“B: ミトコソトリア·イブ”

“B: モハーヴエ砂漠”“A: メリツサ　ピアス”“B: ミトコソドリア”“B: ミトコソドリア”“C: キヨミ　ナカジス”



AYA终于知道原来AMNC就是一个创造人工人类并名为“第二次NEOTANY计划”的行动。这计划就利用早在1997年发现出来的“NM”来创造出新人类。而此计划提第一阶段就是取得于曼哈顿封锁事件中首次出现的NM拥有NM能力的遗传因子样本。至于第二阶段就是为了造出理想的人工人类，便将其实验者退化和再进化催促成多种的ANMC。而第三阶段是为了保存未来世纪的人类之种，将这理想人类的退化和再进化计划推广至全世界。有关这个计划的结果，

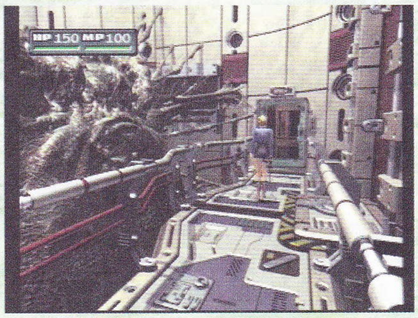


便是他们已于1998年1月成功取得NM的遗传因子样本，并完成了第一阶段；而第二阶段虽然成功创造了ANMC，但却由于其在放牧时发生了叛乱，并在进行侦察行动出现麻烦，因此就让之前所创造的样本人造人为他们进行镇压行动。可是这事情就还未曾公布过。而AYA竟然就是这样的人造人！所以在这ANMC计划内的所有ANMC，其实就是AYA的遗传因子造出来的。

当AYA知道这些资料后，感到十分震惊，就在这时，身后响起了电话铃声……

分歧一（3）：重大发现

（去B1）

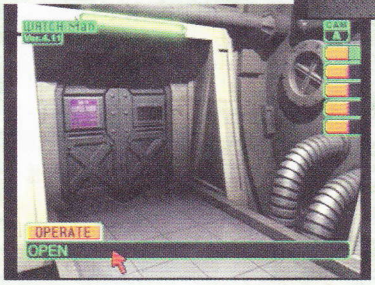


这电话是由PIERCE打来的，原来他也来到了SHELTER内，他对AYA说他在POD SERVICE CANTRY发现到一些新的东西，并希望AYA立刻去那里。原来PIERCE在那里发现了SHELTER一个由人工造成的地下温室SHAMBALA，并在那里建造了一个大型发电站，将ANMC送到那里令发电站能提供大量能量给在POD SERVICE CANTRY内的大型NMC。AYA得知此事后决定前往发电站查看，在临走时PIERCE给了AYA在AKROPOLIS TOWER拾到的微型发讯机，让他们可以进行联络。

分歧二（3）：巨大的NMC

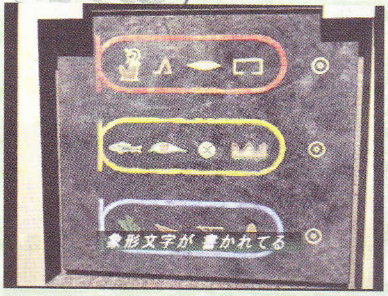
（开停车场，电梯，[illegible]）

原来电话是KYLE打来的。他知道AYA得知试验品的事后必定感到很难过，于是就安慰她，另一个目的便是AYA看一样东西。叫AYA前来与他见面。当AYA在POD SERVICE CANTRY与KYLE会面后，看到了一只巨大的NMC，KYLE向AYA说明这个NMC是由线粒体失败之作组合而成的，相信是含有大量的NM在内，若要对付它的话可不容易，因为如果单凭武器的话它必定会将身体中的病毒四处传播，到那时人类便会面临前所未有的危机。为了不让情况更加恶化，AYA与KYLE决定要加快行动速度了。接着进入GANTRY内部，调查荧光屏开启第一项的“停车场大闸”、第三项的“电梯”以及关掉第五项的“自动守卫系统”，便可以KYLE陪一同下，前往SHAMBALA。

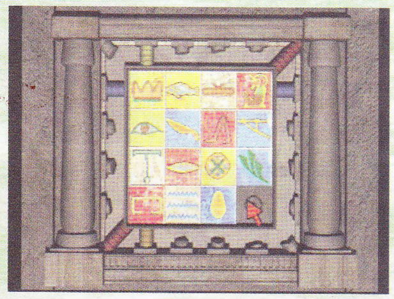


AREA 5(区域 5) SHAMBALA&SHELTER

砌图游戏——SHRINE



正当要进入SHAMBALA之时，KYLE身体突然无故燃烧起来，AYA无计可施，只有独自继续前进。(分歧一则无此情节)奇怪地场内所有灯竟像欢迎她似的全部亮了起来，而且还介绍这里是人造森林，但AYA也不管这么多，大踏步来到了古墓SHRINE之中，在SHRINE的墙壁上有些古怪的砌图，如依照石板上蓝色组别的图案来排列，可在砌图对面找到“MP回复水Lv.2”；依照黄组排列则会受到怪物袭击，依照红组来排列，通往POWER PLANT的门便会开启。但记着要空出右下角的◎才会有效。



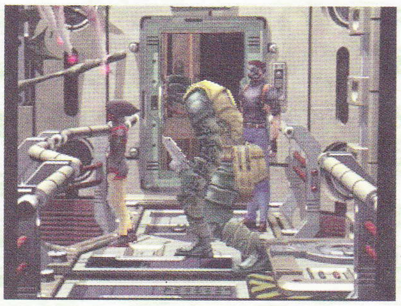
不动BOSS？！——POWER PLANT

进入POWER PLANT之后，AYA的视线立刻被这头庞大的怪物阻挡，战斗也随即展开。AYA先走到左上方破坏电力供应机，再扫射墙壁上的保安系统，最后便可悠闲地消灭那头大而无当的怪物(AYA稍后要再绕路前往POWER PLANT的另一端，在那儿有一模一样的怪物，用同样方法便可以消灭它)。而到了FOR-EST ZONE附近，会看见一种像速龙般的怪兽正在变形，这些敌人的攻击力及速度极高，对付它们还是多点使用PE比较好。

盗墓者？——PYRAMID

来到PYRAMID顶部，这里的四个角落分别有四种颜色方格，依次踏下的话便可以打通之后的道路。而正确的次序是“红、黄、蓝、白；蓝、白、红、黄；白、蓝、黄、红”。如按照PAVILION角落及PYRAMID里圆盘的提示，可计算出红色三次、黄色五次、蓝色六次和白色两次。只要依照这些次数去踩方格，然后转动石像的把手，通往小岛之路便会被接通。

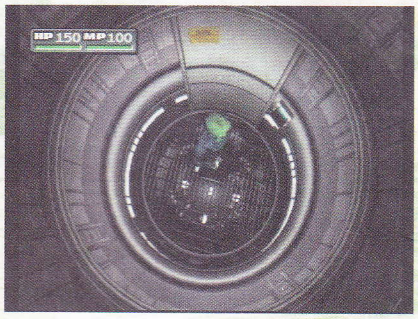
新的敌人-B2 SHELTER



继续前进AYA便可以回到SHELTER基地去。这时B1的CONTROL ROOM发动了自动装置，所有改造人都脱离拘束，并驻守在SHELTER的每一个角落。这些新敌人大致分为三种，第一种是持枪兵，会放出红外线LOCK ONAYA发射飞弹，如果给打中会引起其中一种特殊状态，所当听到发射的声音便要作回避。附带一担，这种敌人在发射飞弹时是在无敌的，在那时向他攻击只会浪费弹药。第二种则是持刀改造人，只有提刀突进时才有无敌时间，AYA应先向横躲开然后向他背部埋手。最后一种是隐形人，在隐形时不能打中他，只有故意被他从后面捉着，按键摆脱后立即转身攻击他，才是安全的对付方法。

被迫听HI-FI——MAIN CORRIDOR

在B2 SHELTER的MAIN CORRIDOR左下角的电梯选“下に降りる”，来到有数个大喇叭的地方，接着便开始战斗。这些大喇叭会减低AYA的PE值，而这种情况要在完全破坏喇叭后才会停止，之后在电梯前选“降りる”并往下进发。

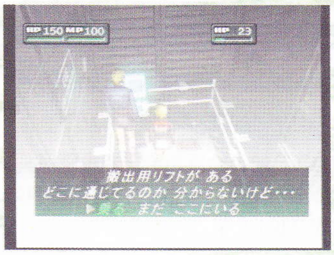


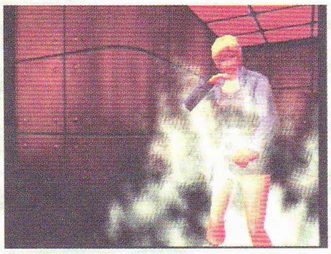
BOSS战1

这亲其实比较容易应付，只要先破坏左右各一的喇叭，然后用“グレネード・ピストル”(GRENADE PISTOL)配合“グレネード”弹，虽然这支火箭炮每次只可射出一发，而且RE-LOAD时间长，但胜在每发都能使它产生硬直，所以只需不停向它发射便可以击溃它。获胜后，控制那怪物的小孩便会逃走，AYA正要追上去，KYLE便赶到。他们追到一间密室后，那个小孩已经再没有逃走之路。正当KYLE想举枪射杀这小孩之际，AYA出手阻止，并友善地走近他，拿下束缚着他的头盔，赫然发现这个小孩原来就是AYA常常梦到的女孩EVE。

带同EVE离开

在那房间和KYLE谈话后，正打算离开之际，又再受到敌人放烟幕

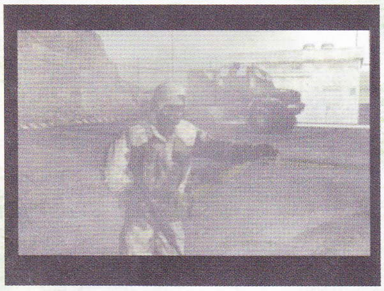




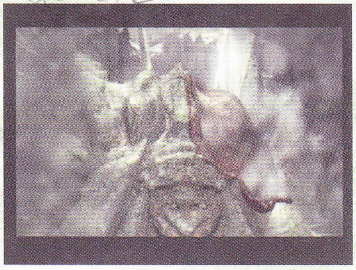
弹袭击。这时KYLE取了防毒面具掩护AYA，要她则带同EVE离开。行动时间一开始，AYA便走到左上方取得贵重宝物“プロテイン”(PROTEIN)，然后在版图右方调查那条大试管，之后再和EVE谈话，令她跟着AYA离开。注意 如果EVE的HP被扣到零会立即GAME OVER，所以行动必须迅速。

军队相助——UNDERGROUND PARKING

由SHAMBALA回来之后，大家可以先补充一点弹药，然后在B1 SHELTER十字路口左上有进入UNDER－GROUND PARKING(地下停车场)。按动红、绿和黄闸可得到道具，如果按下蓝加黄闸的话，该升降台便会出现一辆红色吉普车，利用在这个停车场里取得的车钥匙，便可以乘坐它离开这里。但在此之前，要先用“ヨシダ・カード”开启大闸才行。出了隧道之后，AYA便会下车，沿途前进例会来到SHELTER的出口，可是这里有一大群改造兵正等待着她。双方正要开战之际，作先锋的改造兵被人以一枪打爆头，原来是国家军队干的。国家军队控制大局后，AYA从他们口中得知KYLE他们下落不明，另外也收到由KOUGLAS交托FLINT带来的信，以及从手臂受伤的RUPERT处，取得密林手枪和子弹。接着，为了寻找KYLE和EVE，AYA再次独自向SHELTER前进。



KYLE叛变——POD SERVICE GANTRY



AYA来到POD SERVICE GANTRY，见到KYLE、EVE和神秘人在一起，才知道KYLE是组织的人。他说组织研究新类型人控制地球，并声称由他们创造的世界才是最理想的，还向苦苦相劝的AYA开枪。但那颗子弹避开了AYA的要害，因为他对AYA……幸好最后AYA的努力没有白费，终于成功说服KYLE。他不单射伤那个掳走EVE神秘人NO.9，还协助她救出EVE，而NO.9也最终被那头怪物吃掉。原以为皆大欢喜，怎料组织的人造卫星发射激光，唤醒了那头怪物之余，也炸开AYA和KYLE之间的通路。大家回复过来后，KYLE告诉她说EVE因为刚才的意外而跌了落下层，接着便叫AYA赶往拯救她。AYA担心KYLE的伤势，多番慰问，但KYLE坚持说没有问题，让她立即起程，但其实他已经……

BOSS战2

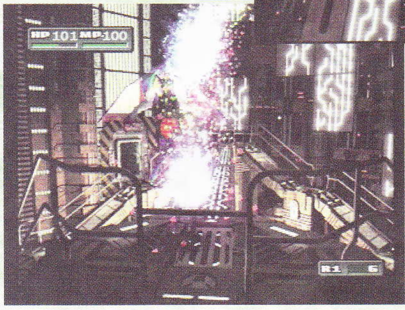
离开GANTRY后，应先整理好装备，多带“リングル液”(血清)，不要使用密林手枪，因用一般的机关枪便已足够有余。AYA乘电梯落一层到POD BOTTOM，进入后虽然见到EVE，可惜却被刚才出生的怪物阻挡去路，扯来这一战是无可避免的了。战事开始后，AYA应先瞄准它的双手进行射击，不久它便会张开肚上的“米加粒子炮”发射口，只要毁灭那个口便能得胜，但现在是不可能做到的，因为如果被“米加粒子炮”打中便会立刻GAME OVER。正确方法是在它发射“米加粒子炮”之时，绕到它的背后，并先为它“拆骨”。当击溃它所有器官后，它的“米加粒子炮”才会变得容易避过。跟着只要花点耐性，抓紧它放炮后的空档射击便可。

10 真·EVE登场

怪物被击倒后，AYA在发光的控制台使用“ヨシダ・カード”，接着画面中央会出现一道桥。当移动过去时，那头怪物再次伸出触须，并接EVE落溶液里……

最终BOSS

EVE的体力并不多，只要有效地利用这广阔的空间，边走边射，不一会儿便可以击倒它，但在对付她前请先装备密林手枪，因为这是最能损耗它体力的武器。如果它放出分身的话，一定要立刻消灭，否则被它击中除了会扣很多能源外，也会受到属性影响。它在临死前会放出全画面判定的攻击，AYA中招后会被扣剩很少能源，这时一定要立即使用血清补充。击倒EVE后，精疲力尽的AYA和EVE晕倒在了地上，但KYLE却不知去向……



密林枪：最好
3模式（容易、一般、困难）

真正的结局：（分歧一）

事情终于也完结，官员向总统报告消灭ANMC的结果，而当事人之一的KYLE却早已不知踪影。

事件一年后，AYA和其他人也各自有了安定的生活，EVE被AYA收养而与AYA生活在了一起，似乎已将过去的经历忘掉，和普通的女孩子没什么两样。只是AYA在不断找寻着的KYLE却一直没有消息，如同在人间蒸发一般。

就在某一天假期，AYA和EVE一同到自然历史博物馆参观，EVE对于馆内的一切十分好奇，而馆内也只有AYA与EVE两人在快乐的观赏。就在这时，AYA似乎觉得又有一名参观者走了进来，回头一看，竟是……

隐藏要素

REPLAY MODE和BOUNTY MODE

在爆机画面后，电脑除了会计算EVE的经验值和给玩者隐藏道具，还会要求玩者储存进度，这样在标题画面读出那个记录，便可以玩到隐藏模式REPLAY MODE和BOUNTY MODE了。

REPLAY MODE

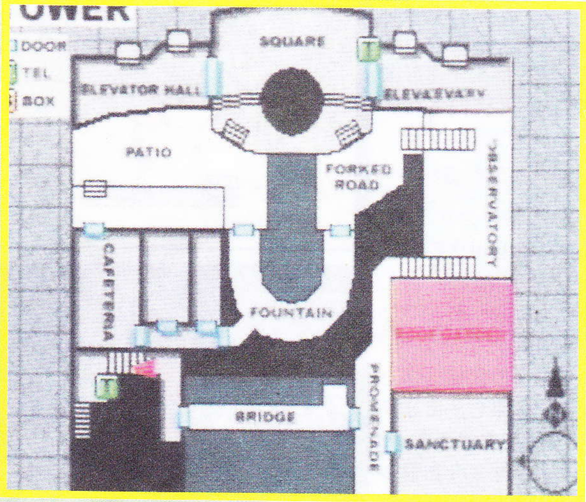
选择这个模式的话，敌人的级数会比原来弱很多，而且道具也会强化(例如LV.2的回复剂会变成LV.3)，每一家商店都会有新道具出售，名符其实是给玩者存储道具和PE的模式。

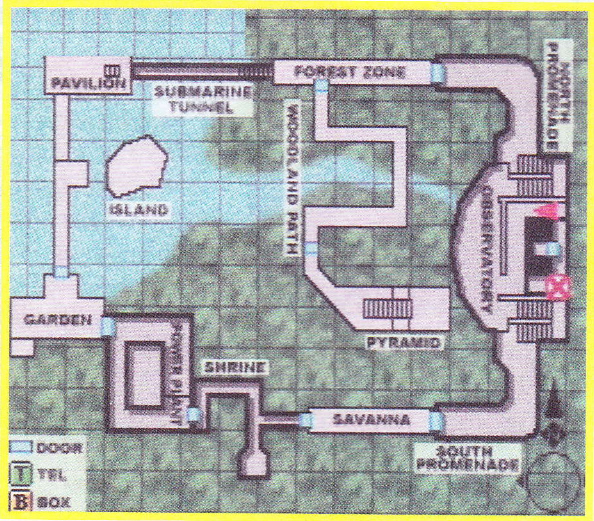
BOUNTY MODE

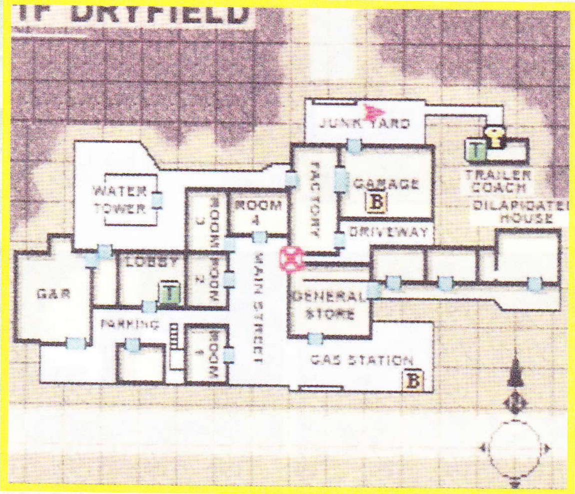
如果在这个模式中重新开始游戏，AYA遇到的敌人会比平常多，而且它们的级数也不可以同日而语，还不止这样，玩者的金钱和经验值会被减半，而且沿途的道具补给也少得可怜，如想挑战自己的玩者不妨一试。

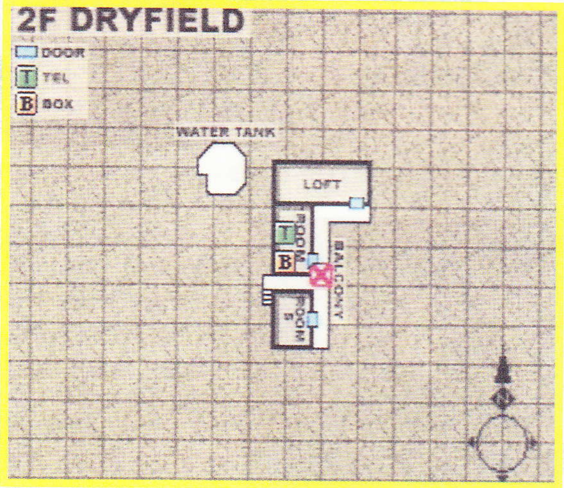
另外在记录的地方(电话)处，可看到游玩的资料和枪械的使用比率。

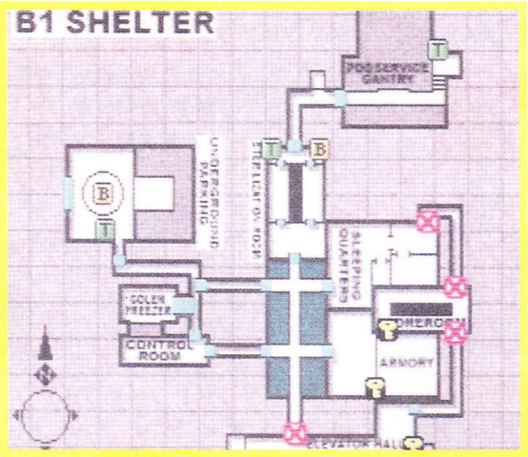
游戏地图集

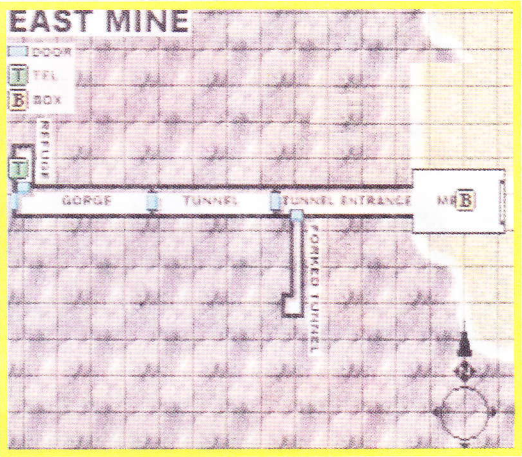


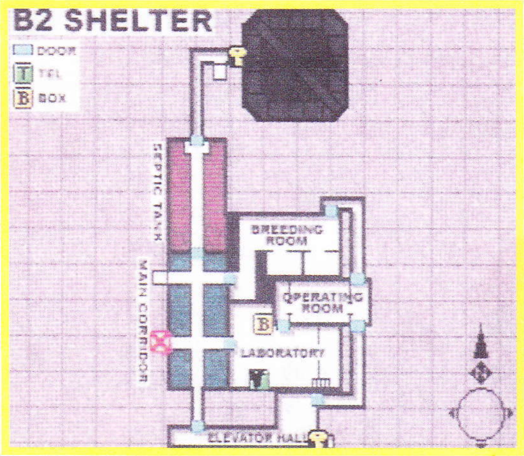


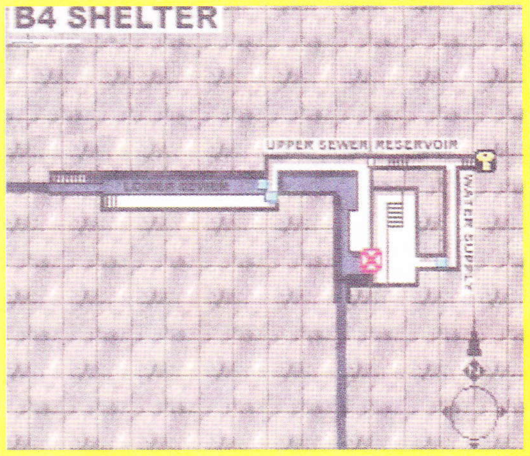


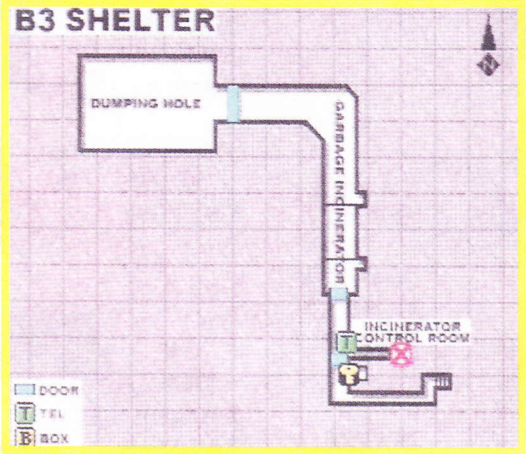


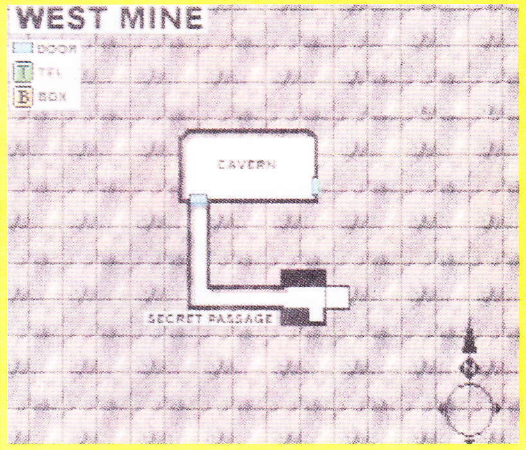

B1 SHELTER
UNDERGROUND PARKING
SLEEPING QUARTERS
CONTROL ROOM
ARMORY
ELEVATOR HALL

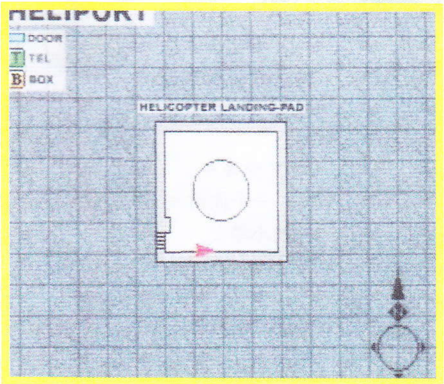

EAST MINE
DOOR
TEL
BOX
REFUGE
GORGE
TUNNEL
TUNNEL ENTRANCE
FORKED TUNNEL

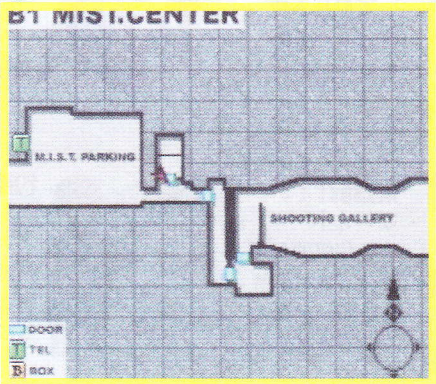

B2 SHELTER
DOOR
TEL
BOX
SEPTIC TANK
MAIN CORRIDOR
BREEDING ROOM
OPERATING ROOM
LABORATORY
ELEVATOR HALL

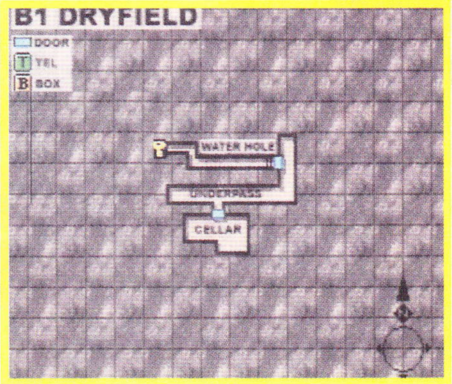

B4 SHELTER
UPPER SEWER RESERVOIR
WATER SUPPLY


B3 SHELTER
DUMPING HOLE
GARBAGE INCINERATOR
INCINERATOR CONTROL ROOM
DOOR
TEL
BOX


WEST MINE
DOOR
TEL
BOX
CAVERN
SECRET PASSAGE


HELIPORT
DOOR
TEL
BOX
HELICOPTER LANDING-PAD


B1 MIST.CENTER
M.I.S.T. PARKING
SHOOTING GALLERY
DOOR
TEL
BOX


B1 DRYFIELD
DOOR
TEL
BOX
WATER HOLE
UNDERPASS
CELLAR

GBC	任天堂	盒带
	游戏类型：RPG	发售日：已发售

口袋妖怪金·银

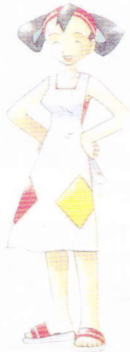
各位GAMEBOY的机主注意了！我们的《口袋妖怪金·银》攻略透解就从这一期开始了！各位有志集齐精灵图鉴成为最强精灵训练员的玩家就认真研读本秘笈吧！

首先，让我在开始正式攻略之前先对游戏作一个全面的介绍，方便大家更好的了解游戏各个方面，多占便宜少吃亏。另外还要给大家介绍一下游戏中的人物，道具和部分小精灵的图片。

人物

主人公

与母亲住在ワカバ镇的少年，以完成整本精灵图鉴为目的四处历险。



妈妈

主人公的母亲，总是支持主人公的行动。

宿敌

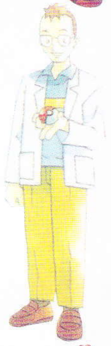
主人公的宿敌，处处与主人公为难。经常会挑战主人公。

オーキド博士(大木博士)

大家熟悉的大木博士这次也会出现，他会给主人公热心的帮助。

岩铁(ガンテツ)

懂得制作精灵球的人，会给主人公制作新的精灵球。



ウツギ博士(空木博士)

住在ワカバ镇的研究人员，会给主人公很多帮助。

迷你裙(ミニスカート)

大家熟悉的"量产"训练员，这次也将登场。

(雅树)マサキ

不但是小精灵研究员，还是时光机的发明人。

喷火野郎(ひふきやろう)

长得小丑的训练员，多用火系小精灵。

补习学生(じゅくがえり)

一个可爱的训练员。

米湖畔(まいこはん)

传统的日本女孩，她的小精灵给人一种和主人一样性格的奇怪感觉。

钓手(つりびと)

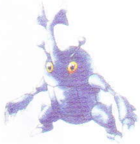
该是大家熟悉的训练员，使用水系小精灵。

部分小精灵

ピチユー

电系的小精灵，可能是最可爱的一个小精灵呢。

ヘラクロス

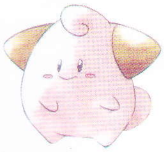


这是个虫系小精灵。看它的样子让人想起米缸里生的虫子。

トンファン

这个小精灵非常勇猛，战斗时会变成轮胎撞击敌人。

ピィ

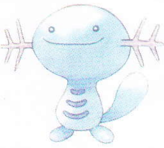


这是和前作中的ピッピ同类的小精灵。是不是有点像某个喜剧明星？

ププリン

这明显是一位漂亮的小姐。

ウパー

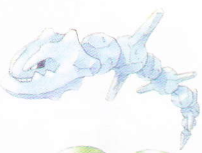


既是水系也是地面系的小精灵，可厉害着呢！

ブルー

面目狰狞却穿着个粉裙子。

ハガネール



这是一个钢系小精灵，像鱼骨的身体极为坚硬。

ヒマナッツ

看它头上的两片叶子就知道是草系的小精灵。

ウソッキー

一个像树一样的小精灵。

オドシン

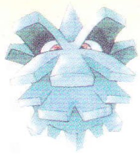
长得很像是小鹿，行动速度非常高。

エイパム

一只很像猴子的小精灵!

クヌギダマ

好像松果一样的小精灵，非常坚硬。



ヌオー

非常像是一只幼年的小恐龙

デルビル

看它露出的獠牙，可知是恶系的小精灵。

グライガー

貌似蝙蝠却有螃蟹一样的螯，看来不是好对付的。

ハッサム

凭借非凡高速来攻敌的小精灵。

ニユウーラ

是小兔子吗？但却有牛马一样蹄子，实在古怪。

スイクン

全世界只有一头的稀有小精灵，要得到极为困难。

ホーホー

这个独脚猫头鹰的移动速度是你想像不到的。

ドーブル

好像会用尾巴作画的小精灵，颇有艺术家气质。

トゲピー

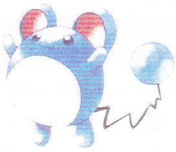
比卡超的好拍挡，穿的裤子很有意思。

キレイハナ

一个盛装的小姐，是草系小精灵。

レディバ

虫系及飞行系的小精灵，有点像甲虫。



マリル

可爱的小精灵，应该是以老鼠作为创作的原型!

ヤドキング

曾在暑假的电影版中登场的小精灵，从ヤドン进化而成。

デンリユウ

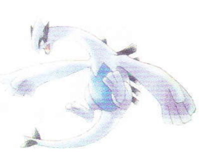
一看而知是龙系的小精灵。

エレキッド

耳朵就是插头！标准的电系的小精灵。

ルギア

电影版中的神秘小精灵，实力极强而且十分珍贵。



イトマル

一只虫系小精灵，有着蜘蛛的特点，会吐丝和用毒。

ホウホウ

有华丽外表的凤凰，同ルギア一样也非常珍贵。

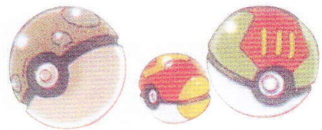
重要道具

精灵图鉴

捕捉过的小精灵会被记录在图鉴中，是上集中使用的精灵图鉴发展型，各方面的性能都经过强化。

POKEGEAR（ポクモンギア）

这是《金·银》版的新增道具。在冒险的初期母亲会送给主人公。它具备时钟、电话、收音机及地图的功能，是游戏中极之重要的道具。时钟用来告诉玩家时间；地图可以显示当时的位置；电话会有母亲、ウツギ博士以及其他训练员的电话号码。多给他们打电话，可能会得到非常有用的情报；收音机（ラジオ）可以收到有关小精灵情报的节目，还可以通过按↑↓来换台。



精灵球

用来捕捉小精灵的道具，这次会有不同性能的新型号精灵球，还可以托人制造新的。

モンスターボール	捕捉野生小精灵
スーパーボール	更好的一种捕捉野生小精灵的精灵球
ハイパーボール	加强的スーパーボール
マスターボール	可捉各种小精灵
ルアーボール	专门针对用钓竿钓上来的小精灵
スピードボール	在捉逃跑迅速的小精灵时可以发挥更大的效力

徽章

这回在游戏中会有一种叫做徽章(バッジ)的东西，每个徽章都有自己的特点。游戏中的大城市中有一种门上写着“GYM”的地方。要把每个徽章都拿到的话，就要到这里来战胜里面的训练员和主持(每个主持保管着一个徽章)。所以任务可不算容易呀!

徽章名	取得地点(人物)	效果
ウイング	キキョウジム（ハヤト）	自己的小精灵攻击力上升，不战斗时也可以使用“フラッシュ”。
インセクト	ヒワダジムジム（ツクシ）	可以知道别人小精灵的资料(到等级30为止)不战斗时也可以使用“いあいぎり”。
レギュラー	コガネジム（アカネ）	自己的小精灵速度上升，不战斗时也可以使用“かいりき”。
ワァントム	エンジュジム（マツバ）	可以知道别人小精灵的资料(到等级50为止)不战斗时也可以使用“なみのり”。
ショック	タンバジム（シジマ）	可以知道别人小精灵的资料(到等级70为止)不战斗时也可以使用“そらをとぶ”。
スチール	アサキジム（ミカン）	自己的小精灵防御力上升
アイス	チョウジジム（ヤナギ）	自己的小精灵特技攻击力及特技防御力上升，不战斗时也可以使用“うずしお”。
ラウジング	フスベジム（イブキ）	可以知道别人小精灵的资料(没限制)不战斗时可以使用“たきのぼり”。

系统篇

真实的时间

在游戏刚开始的时候，玩家会被要求输入时间及日期。这样一来游戏中的时间会和现实时间一样。某些事件只在某特定的时间发生，所以大家在玩的时候要注意把握时间呀!

红外线通信

和《口袋妖怪金·银》同日发售的《口袋妖怪PIKACHU COLOR~和金银在一起》的步行计及以前推出的《口袋妖怪·CARD GB》都可以和《口袋妖怪金·银》进行红外线通信。《和金银在一起》是用步数来换取珍贵的道具，而《口袋妖怪 CARD GB》是把得到的“不可思议的礼物”(ふしぎなおくもの)传送到《POCKET MONSTER 金·银》中。如果要得到珍贵的道具，各位FANS要努力喽! 另外，玩家除了可以和朋友们交换小精灵，还可以通过红外线通信来互换道具。若是使用双打线还可以把前代的《口袋妖怪》中151只小精灵传送到《金·银》中，而且可以学习新登场小精灵的独有特技。但是，《金·银》中新增加的小精灵及学会新招式的小精灵都不能传送到旧版中。还有一点，大家完成了《Pocket Stadium 2》中的比赛后，在ジムリタバトル胜利的小精灵，用时间囊带到《Pocket Monster 金·银》中，就会有一些十分罕见的道具。

更新的战斗表示

在玩以前的版本时，要捉一只小精灵的话，先要打开图鉴看看是否已经拥有. 但是在《金·银》中不用这么麻烦了。如果是已经收录在图鉴中的小精灵，在战斗时名字旁边会多一个捕捉球的符号。另外在己方小精灵名字下面会有一道蓝色的状态条表示小精灵的经验值。当此条长满时小精灵便会升级。

忘记秘传技

在前作游戏中，秘传技是不可以忘记的，这样对玩家选择精灵出战时会有一定的阻碍。在这一代中フスベシティ会有一位叫做“忘记爷爷”的人可以使小精灵将秘传技忘记。这样一来作战的变化就会更大了。

新道具系统

这次主人公的所有道具会放在背包里，为了方便玩家寻找和整理，背包会分为四个部分，用来放置不同类型的道具，四个部分分别是精灵球、秘技卷物、一般道具和重要道具。

房间摆设

为了提高玩家的投入感，玩家还可以自行设计房间的摆设。

游戏提示

更容易的捕捉方法

一般捕捉的时候，都是将小精灵的体力降低，然后再使用精灵球。如果玩家们能够使敌方小精灵进入不良状态的话，就更容易捕捉了! 按成功率由低到高排列应为:毒(どく)、烧着(やけど)、麻痹(まひ)、睡着(ねむり)、冻(こおり)

小精灵的进化

小精灵升级到一定的程度时就会进化了。虽然进化后小精灵的能力大大的提高，可是学习特殊技时所要求的等级也会大大的提高呢! 所以玩家要仔细考虑是否应该让小精灵进化。若不想让小精灵进化，就按B键取消。

通讯进化

这是指通过和别人通讯交换时发生的进化。除了基本的通讯一种方法，还有某些新种精灵，是“要小精灵拿着指定的道具来通讯”才可以进化的。

进化后	进化前	所需道具
ハガネール	イワーク	メタルコート
ハッサム	ストライク	メタルコート
ポリゴン	ボリゴン	アップグレード
ヤドキング	ヤドン	おうじゃのしるし
ニョロトノ	ニョロゾ	おうじゃのしるし
キングドラ	シードラ	りゅうのうろこ

メタルコート可在38号道路上的コイル身上得到(捕捉时要留意他们是否带有道具，有道具的几率大约是三十分之一)。

おうじゃのしるし在ヤドソ井里面，用怪力推开石头便可发现。

りゅうのうろこ 可在ミニリュウ身上找到。

亲密度进化

这是一种因为亲密度的变化而发生的进化。亲密度是指玩家将某些小精灵长期留在队中而累积的数值，到了一定程度之后，小精灵便可以进化了。大家可以从コガネシティ中某一人的口中得知小精灵的亲密度。由低到高排列是：もっとかわいがつて、あついているみたい、かわいいわね、あなたのことしんじてる、しあわせそう。

进化前	进化后
イーブィ	エーフィ/ブラッキー白天与夜晚是不同的
ゴルバット	クロバット
ラッキー	ハピナス
トゲビー	トゲチック

可以使亲密度提高的方法:

1、给予道具、伤药及饮料(百货公司顶层可买到)。

2、在コガネシティ的地下通道，找美容师替小精灵理发。

3、经常将小精灵放在队伍中。

以“石”来进化

部分的小精灵是需要用“石”来进化的。

石的名称	对应的小精灵
みずのいし	ニョロゾ/シェルダー/ビトデマン
ほのおのいし	ガーディ/ロコン/イーブィ
かみなりのいし	ピカチュウ/イーブィ
ルーフのいし	タマタマ/ウツドン/クサイハナ
つきのいし	ピッピ/プリン/ニドリーノ
たいようのいし	ヒマナッツ/クサイハナ

石的取得方法

つきのいし:

--让母亲替主人公存钱，有可能在买回来的物件中找到。在连接的洞中也可以找到。

たいようのいし:

-- 在捕虫大会中得第一名。

みずのいし/ほのおのいし/かみなりのいし/ルーフのいし:

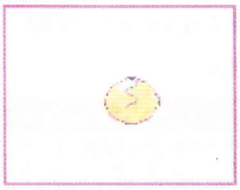
--在ハナダシティ的北面，将ベロリンガ、ナゾノクサ、ヒトデマン、ガーディ、ピチュー带到那里的小屋便可以得到。

从蛋中“进化”

用这个方法得到的小精灵，是部分精灵的幼年期。先将下列的小精灵的雌雄各一只，交给饲养老人。等它们生出蛋后，将它孵化便会出现新种的精灵。

幼年精灵	父母精灵
ピチュー	ピカチュウ
ピィ	ピッピ
エレキッド	エレブー×2/エレブー＆メタモン／ルージュラ♀＆エレブー♂
ムチュール	ルージュラ
ブピィ	ブーバー

如果没有雄♂雌♀各一的话，可以试用メタモン。



一只蛋！

很多小精灵都是有性别的雄♂雌♀

精灵及其进化、特技列表

イーノイ
Lv23：でんこうせっか
Lv30：かみつく
Lv36：きあいだめ
Lv48：とっしん

イトマル（アリアドス：Lv22）
Lv6：こわいかお
Lv11：からみつく
Lv17：ナイトヘッド
Lv23：きゅうけつ
Lv30：みだれひっかき
Lv37：クモのす＊
Lv45：いやなおと
Lv53：サイコキネシス

イワーク
Lv10：しめつける
Lv14：いわおとし
Lv23：かたくなる
Lv27：いかり
Lv36：すなあらし
Lv40：たたきつける

ウソッキー
Lv10：じたばた
Lv19：けたぐり
Lv28：いわなだれ
Lv37：だましうち
Lv46：たたきつける

ウパー（ヌオー：Lv20）
Lv11：たたきつける
Lv21（23）：ドわすれ
Lv31（35）：じしん
Lv41（47）：あまごい
Lv51（59）：しろいきり
Lv51（59）：くろいきり

エアームド
Lv13：すなかけ
Lv19：スピードスター
Lv25：こうそくいどう
Lv37：みだれづき
Lv49：はがねのつばさ

エイパム
Lv12：バトンタッチ
Lv19：みだれひっかき
Lv27：スピードスター
Lv36：いやなおと
Lv46：こうそくいどう

エビワラー
Lv26：ほのおのパンチ/れいとうパンチ/かみなりパンチ
Lv32：マッハパンチ
Lv38：メガトンパンチ
Lv44：みきり

エーフィ（イーブイ進化）
Lv8：すなかけ
Lv16：ねんりき
Lv23：でんこうせっか
Lv30：スピードスター
Lv36：サイケこうせん
Lv42：じこあんじ
Lv47：サイコキネシス
Lv52：あさのひざし

オタチ（オオタチ：Lv15）
Lv5：まるくなる
Lv11：でんこうせっか
Lv17（18）：みだれひっかき
Lv25（28）：たたきつける
Lv33（38）：ねむる
Lv41（48）：ドわすれ

オドシシ
Lv8：にらみつける
Lv15：さいみんじゅつ
Lv23：ふみつけ
Lv31：すなかけ
Lv40：とっしん
Lv49：あやしいひかり

オムナイト（オムスター：Lv40）
Lv13：かみつく
Lv19：みずでっぽう
Lv31：にらみつける
Lv37：まもる

進化時：とげキャノン
Lv49（54）：げんしのちから
Lv55（65）：ハイドロポンプ

カイロス
Lv19：ちきゅうなげ
Lv25：かたくなる
Lv31：ハサミギロチン
Lv37：じごくぐるま
Lv43：つるぎのまい

カビゴン
Lv22：はらだいこ
Lv29：ずつき
Lv36：ねむる
Lv36：いびき
Lv43：のしかかり
Lv50：ころがる
Lv57：はかいこうせん

カブト（カブトプス：Lv40）
Lv10：すいとる
Lv19：にらみつかる
Lv28：すなかけ
Lv37：こらえる
進化時：きりさく
Lv46（51）：メガドレイン
Lv55（65）：げんしのちから

ガルーラ
Lv7：にらみつける
Lv13：かみつく
Lv19：しっぽをふる
Lv25：メガトンパンチ
Lv37：こらえる
Lv43：ピヨピヨパンチ
Lv49：きしかいせい
キリンリキ
Lv20：こうそくいどう
Lv30：バトンタッチ
Lv41：サイケこうせん
Lv54：かみくだく

クヌギダマ（フォレトス：Lv31）
Lv15：とっしん
Lv22：高速スピン
Lv29：がまん
Lv36（39）：だいばくはつ
Lv43（49）：まきびし
Lv50（59）：すてみタックル

グライガー
Lv28：だましうち
Lv36：きりさく
Lv44：いやなおと
Lv52：ハサミギロチン

ケーシィ（ユンゲラー：Lv16）（フーディン：通信）
進化時：ねんりき
Lv（18）：かなしばり
Lv（21）：サイケこうせん
Lv（26）：じこさいせい
Lv（31）：みらいよち
Lv（38）：サイコキネシス
Lv（45）：リフレクター

ゴース（ゴースト：Lv25）（ゲンガー同）
Lv8：うらみ
Lv13：くろいまなざし
Lv16：のろい
Lv21：ナイトヘッド
Lv28（31）：あやしいひかり
Lv33（39）：ゆめくい
Lv36（48）：みちづれ

コイル（レアコイル：Lv30）
Lv6：でんきショック
Lv11：ちょうおんぱ
Lv16：ソニックブーム
Lv21：でんじは
Lv27：ロックオン
Lv33（35）：スピードスター
Lv39（43）：いやなおと
Lv45（53）：でんじほう

ゴマゾウ（ドンファン：Lv25）
Lv25：とっしん
進化時：みだれつき
Lv33：ころがる
Lv41：こらえる
Lv（41）：高速スピン
Lv49：すてみタックル
Lv（49）：じしん

コンパン（モルフォン：Lv31）
Lv17：ねんりき
Lv20：どくのこな
Lv25：きゅうけつ
Lv28：しびれごな
進化時：かぜおこし
Lv33（36）：サイケこうせん
Lv36（42）：ねむりごな
Lv41（52）：サイコキネシス

サニーゴ
Lv25：バブルこうせん
Lv31：とげキャノン
Lv37：ミラーコート
Lv43：げんしのちから

サワムラー
Lv31：こころのめ
Lv36：みやぶる
Lv41：こらえる
Lv46：メガトンキック
Lv51：きしかいせい

サンダー
Lv25：こうそくいどう
Lv37：みきり
Lv49：ドリルくちばし
Lv61：ひかりのかべ
Lv73：かみなり

サンダース
Lv8：すなかけ
Lv16：でんきショック
Lv23：でんこうせっか
Lv30：にどげり
Lv36：ミサイルばり
Lv42：でんじは
Lv47：こうそくいどう
Lv52：かみなり

シャワーズ
Lv8：すなかけ
Lv16：みずでっぽう
Lv23：でんこうせっか
Lv30：かみつく
Lv36：オーロラビーム
Lv42：くろいきり
Lv47：とける
Lv52：ハイドロポンプ

ストライク
Lv18：みねうち
Lv24：高速移動
Lv30：つばさでうつ
Lv36：きりさく
Lv42：つるぎのまい
Lv48：かげぶんしん

スリープ（スリーパー：Lv26）
Lv18：ねんりき
Lv25：ずつき
Lv31（33）：どくガス
Lv36（40）：ヨガのポーズ
Lv40（46）：サイコキネシス
Lv43（55）：じこあんじ
Lv45（60）：みらいよち

ゼニガメ（カメール：Lv16）｛カメックス：Lv36｝
Lv13：みずでっぽう
Lv18（19）：かみつく
Lv23（25）：高速スピン
Lv28（31）：まもる
Lv33（37）｛42｝：あまごい
Lv40（45）｛55｝：ロケットずつき
Lv47（53）｛68｝：ハイドロポンプ

タマタマ（ナッシー：リーフの石）
Lv13：ヤドリギのたね
Lv19：ねんりき
Lv25：しびれごな
Lv31：どくのこな
Lv37：ねむりごな
Lv43：ソーラービーム

チコリータ（ベイリーフ：Lv16）｛メガニウム：Lv32｝
Lv8：はっぱカッター
Lv12：リフレクター
Lv15：どくのこな
Lv22（23）：こうごうせい
Lv29（31）：のしかかり
Lv36（39）｛41｝：ひかりのかべ
Lv43（47）｛51｝：しんぴのまもり
Lv50（55）｛61｝：ソーラービーム

チョンチー（ランターン：Lv27）
Lv25：スパーク
Lv29（33）：あやしいひかり
Lv37（45）：とっしん
Lv41（53）：ハイドロポンプ

ツボツボ
Lv23：しんぴのまもり
Lv28：がまん
Lv37：ねむる

テッポウオ（オクタン：Lv25）
Lv22：サイケこうせん
Lv22オーロラビーム：
Lv22：バブルこうせん
進化時：オクタンほう
Lv33（38）：きあいだめ
Lv44（54）：れいとうビーム
Lv55（70）：はかいこうせん

デルビル（ヘルガー：Lv24）
Lv20：かみつく
Lv27（30）：だましうち
Lv35（41）：かえんほうしゃ
Lv43（52）：かみくだく

ドガース（マタドガース：Lv35）
Lv9：スモッグ
Lv17：じばく
Lv21：ヘドロこうげき
Lv25：えんまく
Lv33：くろいきり
Lv41（44）：だいばくはつ
Lv45（51）：みちづれ

トゲピー（トゲチック：進化）
Lv7：ゆびをふる
Lv18：てんしのキッス
Lv25：アンコール
Lv31：しんぴのまもり
Lv38：すてみタックル

ドードー（ドードリオ：Lv31）
Lv9：おいうち
Lv13：みだれづき
Lv21：トライアタック
Lv25：いかり
Lv33（38）：ドリルくちばし
Lv37（47）：こうそくいどう

ナゾノクサ（クサイハナ：Lv21）（ラフレシア：リーフの石）「キレイハナ：太陽の石」
Lv7：あまいかおり
Lv14：どくのこな
Lv16：しびれごな
Lv18：ねむりごな
Lv23（24）：ようかいえき
Lv32（35）：つきのひかり
Lv39（44）：はなびらのまい

ニドラン♂（ニドリーノ：Lv16）（ニドキング：月の石）
Lv8：つのでつく
Lv12：にどげり
Lv17（19）：どくばり
Lv23（27）：きあいだめ
Lv（23）：あばれる
Lv30（36）：みだれづき
Lv38（46）：つのドリル

ニューラ
Lv9：でんこうせっか
Lv17：いやなおと
Lv25：だましうち
Lv33：みだれひっかき
Lv41：こうそくいどう
Lv49：きりさく
Lv57：ふくろだたき＊

ネイティ（ネイティオ：Lv25）
Lv20：テレポート
Lv30（35）：みらいよち
Lv40（50）：あやしいひかり
Lv50（65）：サイコキネシス

ノコッチ
Lv26：おいうち
Lv30：いやなおと
Lv38：とっしん

ハッサム（ストライクにメタルコートを持たせて通信）
Lv6：きあいだめ
Lv12：おいうち
Lv18：みねうち
Lv24：高速移動
Lv30：メタルクロー
Lv36：きりさく
Lv42：つるぎのまい
Lv48：かげぶんしん

ハネッコ（ポポッコ：Lv18）（ワタッコ：Lv27）
Lv10：たいあたり
Lv13：どくのこな
Lv15：しびれごな
Lv17：ねむりごな
Lv20（22）：ヤドリギのたね
Lv25（29）｛33｝：わたほうし
Lv30（36）｛44｝：メガドレイン

パラス（パラセクト：Lv24）
Lv7：しびれごな
Lv13：どくのこな
Lv19：きゅうけつ
Lv25（28）：キノコのほうし
Lv31（37）：きりさく
Lv37（46）：せいちょう
Lv43（55）：ギガドレイン

ヒトカゲ（リザード：Lv16）（リザードン：Lv36）
Lv13：えんまく
Lv19（20）：いかり
Lv25（27）：こわいかお
Lv31（34）：かえんほうしゃ
（進化時）：つばさでうつ
Lv37（41）（44）：きりさく
Lv43（48）（54）：りゅうのいかり
Lv49（55）（64）：ほのおのうず

ヒトデマン（スターミー：水の石）
Lv7：みずでっぽう
Lv13：こうそくスピン
Lv19：じこさいせい
Lv25：スピードスター
Lv31：バブルこうせん
Lv37：ちいさくなる
Lv43：ひかりのかべ
Lv50：ハイドロポンプ

ヒノアラシ（マグマラシ：Lv14）（バクフーン：Lv36）
Lv6：えんまく
Lv12：ひのこ
Lv19（21）：でんこうせっか
Lv27（31）：かえんぐるま
Lv36（42）（45）：スピードスター
Lv46（54）（60）：かえんほうしゃ

ヒマナッツ（キマワリ：太陽の石）
Lv4：せいちょう
Lv10：メガドレイン
Lv19：にほんばれ
Lv31：こうごうせい
Lv（31）：はなびらのまい
Lv46：ギガドレイン
Lv（46）：ソーラービーム

ヒメグマ（リングマ：Lv30）
Lv8：したでなめる
Lv15：みだれひっかき
Lv22：だましうち
Lv29：ねむる
Lv36（39）：きりさく
Lv43（49）：いびき
Lv50（59）：あばれる

ファイヤー
Lv61：しんぴのまもり
Lv73：ゴッドバード

ブースター
Lv8：すなかけ
Lv16：ひのこ
Lv23：でんこうせっか
Lv30：かみつく
Lv36：ほのおのうず
Lv42：スモッグ
Lv47：にらみつける
Lv52：かえんほうしゃ

フシギダネ（フシギソウ：Lv16）（フシギバナ：Lv32）
Lv15：どくのこな
Lv20（22）：はっぱカッター
Lv25（29）：あまいかおり
Lv32（38）（41）：せいちょう
Lv39（47）（53）：こうごうせい
Lv46（56）（65）：ソーラービーム

プテラ
Lv8：こうそくいどう
Lv15：かみつく
Lv22：ちょうおんぱ
Lv29：げんしのちから
Lv36：こわいかお
Lv43：とっしん
Lv50：はかいこうせん

ププリン（プリン）（プクリン：月の石）
Lv9：はたく
Lv14：てんしのキッス
Lv（14）：かなしばり
Lv（19）：ころがる
Lv（24）：おうふくビンタ
Lv（29）：ねむる
Lv（34）：のしかかり
Lv（39）：すてみタックル

ブラッキー（イーブイ進化）
Lv8：すなかけ
Lv16：おいうち
Lv23：でんこうせっか
Lv30：あやしいひかり
Lv36：だましうち
Lv42：くろいまなざし
Lv47：いやなおと
Lv52：つきのひかり

フリーザー
Lv61：リフレクター
Lv73：ふぶき

ブルー（グランブル：Lv23）
Lv19：したでなめる
Lv26（28）：ほえる
Lv34（38）：いかり
Lv43（51）：とっしん

ヘラクロス
Lv12：こらえる
Lv19：みだれづき
Lv27：カウンター
Lv35：とっしん
Lv44：きしかいせい
Lv54：メガホーン

ポリゴン（ポリゴン2：アップグレードを持たせて通信）
Lv9：こうそくいどう
Lv12：サイケこうせん
Lv20：じこさいせい
Lv24：まるくなる
Lv（24）：かくばる
Lv32：ロックオン
Lv36：トライアタック
Lv44：でんじほう

ベロリンガ
Lv25：まきつく
Lv31：かなしばり
Lv37：たたきつける
Lv43：いやなおと

ホーホー（ヨルノズク：Lv20）
Lv6：みやぶる
Lv11：つつく
Lv16：さいみんじゅつ
Lv22（25）：リフレクター
Lv28（33）：とっしん
Lv34（41）：ねんりき
Lv48（57）：ゆめくい

マグマッグ（マグカルゴ：Lv38）
Lv8：ひのこ
Lv15：いわおとし
Lv22：かたくなる
Lv29：ドわすれ
Lv36：かえんほうしゃ
Lv43（48）：いわなだれ
Lv50（60）：のしかかり

マダツボミ（ウツドン：Lv21）（ウツボット：リーフの石）
Lv11：まきつく
Lv15：ねむりごな
Lv17：どくのこな
Lv19：しびれごな
Lv23（24）：ようかいえき
Lv30（33）：あまいかおり
Lv37（42）：はっぱカッター
Lv45（54）：たたきつける

删除电话号码

基本上Pocket Gear是不可以记录全部角色的电话号码的。当发现无法记录新的号码时，可以把其他人(除了母亲和博士)的号码删除(ざくしょする)。

身份证抽奖

每只小精灵都有会有一个身份编号。这个编号除了用来区分小精灵的主人以外，还可以当做抽奖用的奖券！在每天一次的抽奖中，如果小精灵的编号和中奖号码一样便可以得到奖品。

小精灵会自行使用道具

道具	使用效果
あなぬけのヒモ	立即逃離洞穴迷宮
いいキズグすり	體力回復50
かわらずのいし	精靈進化之用
キズグすり	體力回復20
きせきのタネ	使用後草系技能威力上升
きのはこ	打開來看看
きのみ	體力回復10
げんきのかけら	體力一半時自動回復
スピーダー	戰鬥中增加速度
ディフェンダー	戰鬥中防禦力增加
どくけし	毒狀態回復
どくけしのみ	毒狀態回復
なんでもなおし	狀態異常回復
にがいきのみ	混亂狀態回復
ねむがらメール	睡眠狀態回復
プラスパワー	戰鬥中攻擊力增加
ボロのつりざお	可在水邊釣精靈
まひなおしのみ	まひ狀態回復
むしよけスプレー	100步內不會遇到弱敵人
もくたん	使用後火屬性技能威力上升

在战斗中，即使玩家没有下命令，小精灵有时候也会自行使用道具，交给小精灵的道具在战斗后要补充。

小精灵也可以拥有道具

这一集中，小精灵可以拥有自己的道具，而那些道具是小精灵自己判断使用的。例如“回复道具”会在受到攻击时使用。同时也会有“浪费道具”或“太节俭而不用道具”的情况，不论是那种情况都会使我方不利。在给小精灵配备道具时先在看能力(のうりょく)的画面中选择小精灵，然后就有一项“もちもの(持有的东西)”，接着选“もたせる(交予)”。因为每只小精灵只能配备一件道具，玩家可以按自己喜好的战术来分配，也可根据小精灵的弱点来安排，例如对毒性弱的小精灵可以配备解毒药，体力低的小精灵就要用回复药。

精灵的属性对战斗有很大的影响，某一小精灵攻击不同系的其它小精灵会有不同效果。的如果对下表仔细研究会在战斗中事半功倍的！

小精灵属性攻击效果表

发动攻击小精灵的属性 \ 被攻击小精灵的属性	正常	炎	水	電氣	草	冰	格鬥	毒	地面	飛行	超能力	蟲	岩石	鬼魂	龍	惡	鋼
正常	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	×	○	○	△
炎	○	△	△	○	◎	◎	○	○	○	○	○	◎	△	○	△	○	◎
水	○	◎	△	○	△	○	○	○	◎	○	○	○	◎	○	△	○	○
電氣	○	○	◎	△	△	○	○	○	×	◎	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	◎	○	△	○	○	△	◎	△	○	△	◎	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	◎	△	○	○	◎	◎	○	○	○	○	◎	○	△
格鬥	◎	○	○	○	○	◎	○	△	○	△	△	△	◎	×	○	◎	◎
毒	○	○	○	○	◎	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	×
地面	○	◎	○	◎	△	○	○	◎	○	×	○	△	◎	○	○	○	◎
飛行	○	○	○	△	◎	○	◎	○	○	○	○	◎	△	○	○	○	△
超能力	○	○	○	○	○	○	◎	◎	○	○	△	○	○	○	○	×	△
蟲	○	△	○	○	◎	○	△	△	○	△	◎	○	○	△	○	◎	△
岩石	○	◎	○	○	○	◎	△	○	△	◎	○	◎	○	○	○	○	△
鬼魂	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	◎	○	△	△
龍	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	△
惡	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	◎	○	○	◎	○	△	△
鋼	○	△	△	△	○	◎	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	△

◎--效果最好 ○--效果普通 △--效果不太好 ×--完全没有效果

攻击时，画面会出现一些字句，来表示小精灵给予敌人的伤害程度。

性质	游戏中日文	效果
克制	こうかはばつぐんだ	2倍
普通	没有特别字句	照常
不太好	こうかはいまひとつだ	减半
差	こうかはないようだ	没效果
同类	没有特别字句	1.5倍

Pocket Monster Box另一个用途

将一些体力减少了，甚至是零的小精灵放进(あずける)Pocket Monster BOX(ポケモンボックス)的话，体力就会自动回复！

造出新的精灵球

在“金·银”中大家可以让人制造新的精灵球，原料和相应的捕捉球如下：

原料	可造出的精灵球	效果
あおぼんぐり	ルアーボール	对捕捉钓上来的小精灵特别有效
あかぼんぐり	レベルボール	捕捉等级比己方低的小精灵时有效
くろぼんぐり	ヘビーボール	捕捉体型较大的小精灵时有效
ももぼんぐり	ラブラブボール	当对方的小精灵和自己出战的小精灵性别不同时较有效
	フレンドボール	用来吸引一些较友善的小精灵

金银全地图

攻略开始!

序

有一种称为口袋妖怪(ポケットモンスター)的生物是世所瞩目的焦点，吸引了从科学家到一般老百姓在内的所有人的关注。人们都称它们为小精灵(ポクモン)。与母亲住在ワカバ镇(ワカバタウン)的主人公要做最好的精灵训练员，从此踏上了搜集小精灵并四处行侠仗义的旅途。

一天，小精灵研究所的ウツギ博士收到一封精灵爷爷(ポクモンじいさん)的电子邮件。精灵爷爷说他发现了一件很厉害的东西，让ウツギ博士赶紧去看一看。可是博士当时很忙走不开，所以就拜托住在研究所附近的少年(游戏中的主人公，即是玩家)帮忙。答应之后，博士会拿出三只不同的精灵让主人公挑一只作为同伴。为了精灵图鉴，为了八个徽章，为了成为最好的小精灵训练员，我们的主人公就要踏上漫长的旅程了!

透解攻略

在游戏开始时，首先要设定主人公及宿敌的名字、时间、日期。日语的时间和星期的表示法大家请参考一下给出的翻译，因为以后不能改动所以要小心设定。

时间的表示法:あさ(早)4:00 ~ 10:00；ひる(午)10:00 ~ 18:00；よる(晚)18:00 ~ 翌日 4:00。

星期的表示法:にちようび星期日；げつようび星期一；かようび星期二；すいようび星期三；もくよび星期四；きんよび星期五；どようび星期六。

游戏开始时，首先在主人公的房间里有一台电脑可以使用。它可以用来管理道具。使用的命令有:どうぐをあずける(放置道具);どうぐをひきだる(取出道具);どうぐをすてる(抛弃道具)。若想用电脑收取电子邮件的话就选择メールボックス这一项。邮件里常常会有重要的情报呢！到楼下可以从母亲那里拿到游戏中非常重要的道具——ポケモンギア。它的功能会随着游戏的进展而增加。出了家门去地图左边的研究所见ウツギ博士。在研究所附近会遇到一个少年——主人公的宿敌！他以后会处处各玩家作对，玩家要小心应付呀！在研究所博士会拿出三只不同属性的精灵，让主人公选择其一作为伙伴，并且拜托主人公到ヨシノ市(ヨシノシティ)附近的小精灵爷爷(ポクモンじいさん)那里把爷爷发现的不思议之蛋(ふしぎなタマゴ)带回来看一看。博士给的三只小精灵各有特点，而且属性还是互相克制的，而且以后宿敌所选的小精灵肯定是能克制主人公所选精灵的那一个。这样看来选哪一个都无所谓。但是在游戏的初期遇到的多是草、水和虫系敌人，有的整个训练中心的人都是用鬼系的小精灵，并且游戏开始不久便可以捕捉到草系的小精灵，就这一点来看，选择克制它们且攻击力较高的火系小精灵(ヒノアラシ)较好。火系可以克制四种属性，水系和草系同样可以克制三种。但草系遇上火、水、草、毒、飞行、虫、龙和铜系小精灵时，能力都会减半，相比起来水系会更有利。但对初学者来说，建议还是选火系精灵做开始的同伴。可以选择的三只小精灵是:

ヒノアラシ

NO.155 火系精灵

等级20以前的特技:たいあたり、にらみつける、えんまく、ひのこ、でんこうせつか。

チコリータ

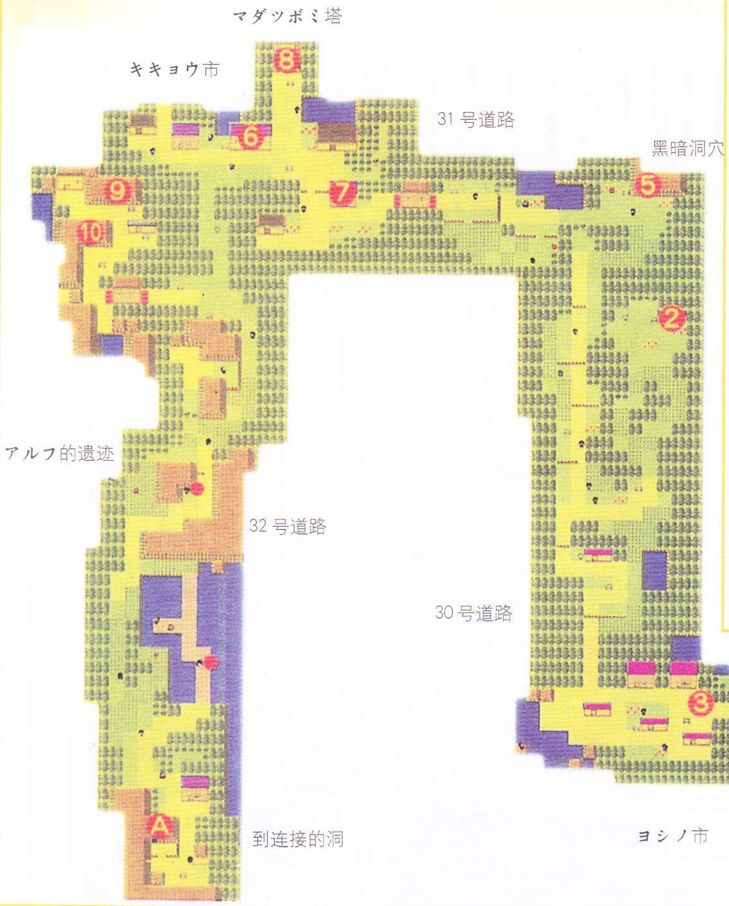
NO.152 草系精灵

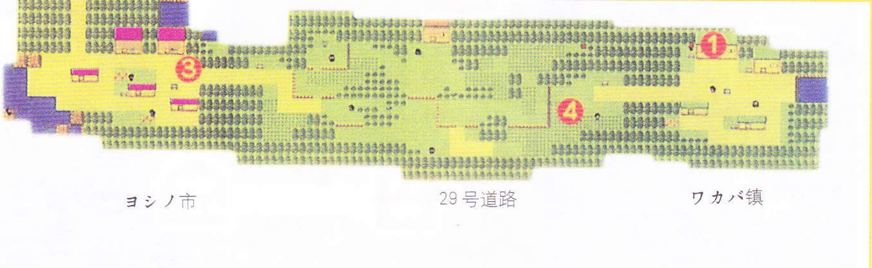
等级20以前的特技:たいあたり、なきごえ、はっぱカッダー、リフレクー、タどくのこな。

ワニノコ

NO.158 水系精灵

等级20以前的特技:ひっかく、にらみつける、いかり、みずでっぽう、かみつく





29号道路(29ばんどうろ)

挑了小精灵以后就往地图的左边走，经过29号道路(29ばんどうろ)向ヨシノ市(ヨシノシティ)进发。路上可以得到一个キズぐすり和一个きのみ(树之果)。树之果比回复药的回复量低，不过树之果可在野外免费得到。

ヨシノ市(ヨシノシティ)

在ヨシノ市的入口处有一个老伯伯会给一张非常有用的地图。以后玩家就可以在ポケモンギア中查看整个地图了!

精灵中心(ポケモン　センター)

为了保住自己的小精灵，在小精灵的HP值太低时要记得用ヨシノ市小精灵中心(ポケモン　センター，房门上写有PC)或研究所的精灵治疗仪来使HP值恢复。一般在每个城市里都会有一个门上写着"PC"的精灵中心。在ヨシノ市北面31号道路的小精灵爷爷家里不但可拿到不思议之蛋(ふしぎなタマゴ)，还能 得到大木博士(オーキド博士)送的最新型的精灵图鉴!

和宿敌的战斗

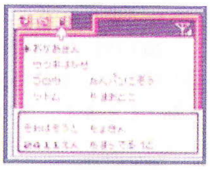
刚出了小精灵爷爷家，主人公的ポケモンギア就响了起来，ウツギ博士来电要主人公尽快回研究所。主人公在离开ヨシノ市时会遇上宿敌，他凭从研究所偷来的小精灵挑战主人公！ 由于宿敌的小精灵正好可以克制主人公的小精灵，并且这是强制发生的战斗不能回避，所以玩家最好在市内的小精灵中心(ポケモン　センター)用精灵治疗仪先给小精灵恢复HP值。宿敌小精灵的level不过5级而已，所以在市外用野生小精灵来提升自己小精灵的等级是一个稳妥的办法。另外在战斗中要好好利用道具。

ウツギ博士的研究所

在击败宿敌后，就回到ウツギ博士的研究所，ウツギ博士会劝说主人公为完成整本精灵图鉴而努力。并且还会得到五个精灵球(モンスターボール)。这是非常重要的道具，以后就用这个东西来捕捉小精灵。

储蓄(ちょきん)

回家和母亲(おかあさん)对话后就可以开始主人公作为训练员的旅程了。大家要注意的是，以后战胜了别的训练员后会得到一些钱，有一部分钱会自动交给母亲(おかあさん)保管，当做玩家的储蓄(ちょきん)。这是因为在出发之前，回家中向母亲告别时与母亲谈话，母亲会说替主人公存钱。各位请注意，有时母亲会说用储蓄给你买了东西(有时会是你想要而找不到的东西喔！)。若不想让母亲代为保管金钱，玩家可以用ポケモンギア致电母亲，或者回家和母亲对话，当母亲问"またちょきんする"时选"いいえ"就可暂停储钱了。另外，致电给母亲还可以知道已经存了多少钱。

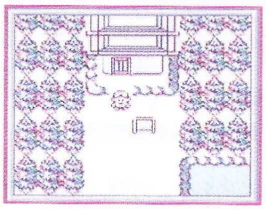


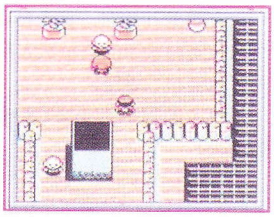
向キキョウ市(キキョウシティ)进发

现在目的地是キキョウ市(キキョウシティ)。当离开ワカバ镇时会遇上一个人，他会教你如何捕捉小精灵。一般来讲，将小精灵的HP值降至显红色时就可以用精灵球(モンスターボール)来捕捉了。而精灵球的价钱越高就越容易捕获。而从现在开始就可以捕捉野生无主的小精灵了。在路上的其他训练员会主动的挑战玩家，若实力不够的话还是避开的好。而且这些训练员的小精灵是捉不过来的。玩家在经过30号道路和31号道路时会在30号道路遇到用虫系(むし)精灵的三个训练员。最好是用火系(ほのお)的小精灵来应付。

キキョウ市的マダツボミ塔

到キキョウ市后，先到市北的マダツボミ塔(マダツボミのとう)。这是一个三层塔，有七个和尚训练员，他们用的都是草系(くさ)的マダツボミ。对付了这些和尚来到塔顶会再次遇到宿敌，但他会立即离开。然后战胜长老(コウセイ)10级的ホーホー后可得到秘传技5号(ひでんマシン05)——(フラッシュ)。要想照亮31号道路的山洞就要靠它了！ 但必须让小精灵先学会这项秘传技。请先按Start,选リュック，把フラッシュ当道具使用，再选一个小精灵就行了。在使用时先选ポケモン，再选学了这项秘传技的小精灵就可以了。其他秘传技，也是同样的方法学习和使用。到了晚上マダツボミ塔上会出现一种叫做ゴース的小精灵，它不易受普通系(ノーマル)小精灵伤害，但对上火系(ほのお)却显得很弱！ 大家捉上它会有用的！ 建议大家捉两只マダツボミ，然后找市中的一个小孩换一只イワーク。这样在稍后训练中心的战斗中会取得优势。在各个城市中大家都可以发现有训练中心(门口写着GYM的地方)，里面的主持都有徽章，将之击败就能获得徽章！ 游戏

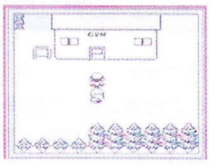


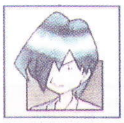


的目的之一就是搜集所有的八个的徽章。每个徽章都有自己的特点。这些徽章的特点请参考本文前面的表格。

キキョウ市训练中心

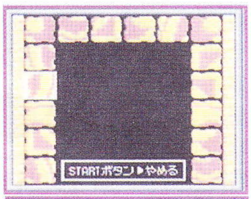
来到训练中心后要先击败三个普通训练员。他们用的是鸟系(とり)小精灵L7的ポッポ和L9的オニスズメ。当然大家不能拿虫系(むし)精灵来喂鸟啦！战胜了这三个训练员后最好到精灵中心(ポケモンセンター)去给自己的小精灵恢复体力，然后才去和训练中心的主持ハヤト对战。他用的是L7的ポッポ和L9的ピジョン。打败他就可以得到第一个徽章了。这时ウツギ博士来电说让主人公到精灵中心去接受一只精灵蛋。要注意的是，玩家的精灵队中至少要有一个空位来放置这只蛋。过上一段时间，这只蛋就会孵化成一只小精灵了。





アルフ的遗迹(アルフのいせき)

在キキョウ市的西边有两个洞是所谓的アルフ的遗迹(アルフのいせき)。北边的山洞里面有一个拼图谜题，只要将拼图拼好就可以了。然后在南边的山洞中就可以发现不少叫做アンノーン的小精灵。奇怪的是这些小精灵同为此名但却不同形状！如果大家收集够3个以上的アンノーン，出洞后研究员便会来将大家的图鉴增加一个アンノーン选项。

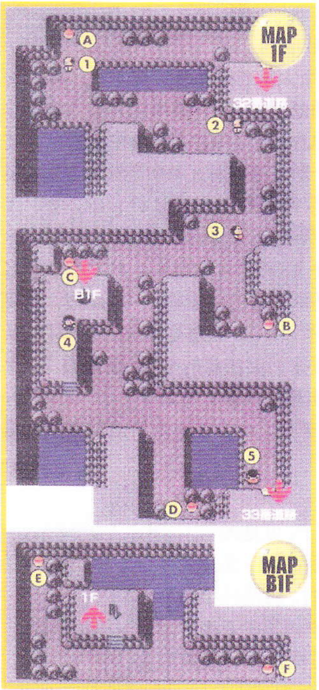


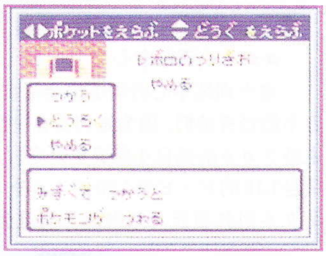
32号道路(32ばんどうろ)

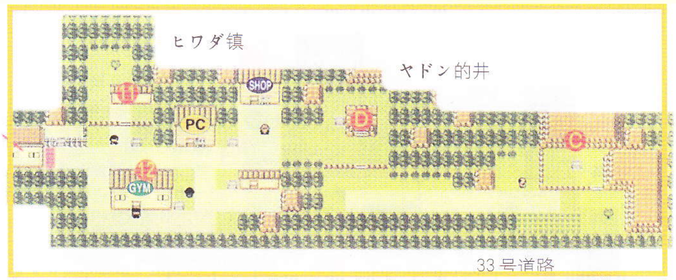
离开遗迹来到32号道路，可以遇到你绝不能放过的水系和电系小精灵ハネッコ、ウパー等。快把它们捉住吧！另外要提醒大家的是，这一带的训练员一般是用水系的小精灵。若用火系或岩系小精灵肯定吃亏，请参考攻击效果表选择合适的小精灵出战。

连接的洞(つながりのどうくつ)

32号道路的南方就是连接的洞(つながりのどうくつ)，进洞前先到精灵中心恢复一下HP。在中心还可以和一个渔人对话，从他那里得到鱼竿(ボロのつりざお)。然后到水边并把鱼竿登录(とうろく)，用select键来使用鱼竿就可以钓到水中的两只小精灵コイキング和トサキント。在洞中有五个训练员，他们使用火系或岩系的小精灵。洞中亦会出现コラッタ　イシツブテ　ズバット　イワーク等小精灵。

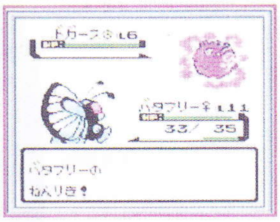






ヒワダ镇的火箭党

出了洞穴通过33号道路就来到ヒワダ镇(ヒワダタウン)。在镇外入口不远有一个叫做ヤドン的井，竟然是由火箭党(ロケットだん)的人守着！进入ヒワダ镇，最好先到商店中买一些解毒用的どくけし，再到精灵中心去给小精灵恢复HP值。因为一会儿要和火箭党来一场大战，怎能不预作准备呢？接着来到镇北的屋子拜会制作精灵球的能人ガンテツ。因为不忍火箭党对ヤドン的残害，所以和他没说几句话，他就出屋去ヤドン的井找火箭党人拼命啦！主人公当然也要跟上了。来到ヤドン的井中把火箭党的人打败，救出ヤドン后就又回到ガンテツ的屋子。为了表示感谢ガンテツ会送一个精灵球ルアーボール给主人公，并答应为主人公制作精灵球，不过制作用的材料就得玩家自己找了。在镇里的一棵树上就有一种制作精灵球的果实きるしろぼんくり。用它制成的精灵球针对的是逃走速度非常快的小精灵。而一开始送的那个精灵球是用来捉被鱼竿钓上来的那种小精灵的。

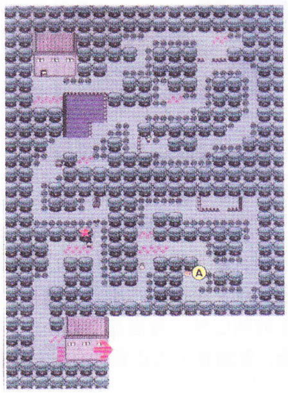


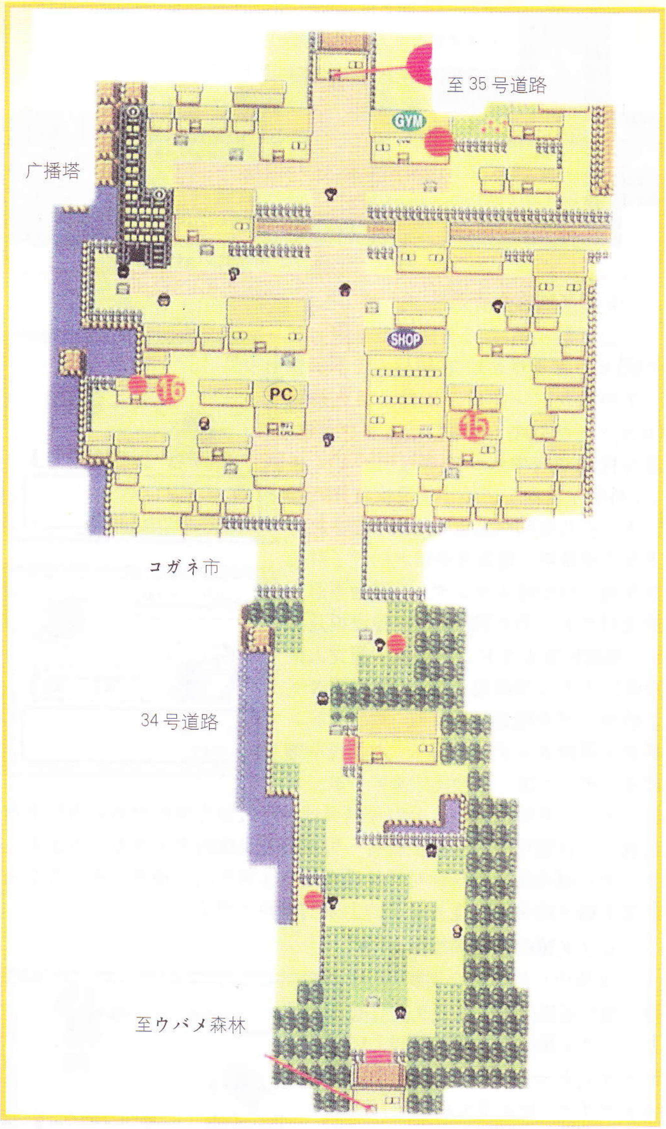
ヒワダ镇的精灵训练中心

训练中心的有四个训练员，打败了他们后就要和主持ツクシ对战了。ツクシ用的是虫系小精灵L14的トランセル、L14コクーン、L16ストライク，玩家用火系或飞行系的小精灵来应战比较好。拿到第二个徽章后，宿敌再次出现！当玩家在努力的时候显然宿敌也没闲着，因为这一次他有三只颇为厉害的小精灵:L12的ゴース、L16的ズバット、L16的アリゲイツ。用火系来对付ゴース，用草系对付アリゲイツ。

ウバメ森林(ウバメのもり)

宿敌战败后向ウバメ森林逃去，大家当然要追上去了。在森林入口有个人正在为一只逃入森林的精灵カモネギ而烦恼，如果替他将カモネギ赶至入口就可以得到秘传技01(ひでんマシン01)いあいきり。让小精灵学会后可以砍掉那些显得较细小的树。用此技砍掉挡路的树，便可继续深入了。与森林中的另一人对话可以得到特技02(わざマシン02)ずつき！这项特技可使树上的小精灵掉下来(多数是虫系的)，如果发现树上的

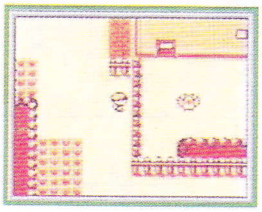


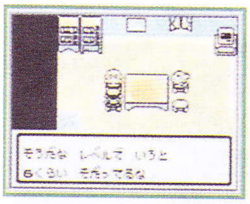


小精灵是**オニスズメ／エイパム**时，就不停地敲，因为只要继续在那处敲的话，便有机会发现**ヘラクロス**了。

34号道路(34ばんどうろ)

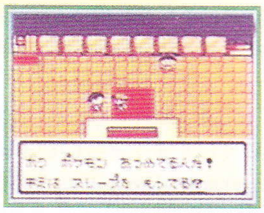
路上有不少的小精灵可以捕捉，其中**ケーシィ**的逃走速度很快，你能捉住它吗？而在晚上会有使用火系小精灵**ガーディ**的训练员不太好对付，注意用水系或岩系的小精灵。在路上还有一间饲养屋，屋里的一对老年夫妇可以替玩家代为照顾小精灵。但是小精灵每升一级就要向玩家收取100元。若将雌(♀)雄(♂)各一的小精灵交给老人，过一段时间后就会有蛋出现了！蛋孵化后便会有一只新的小精灵诞生。因为父母的能力会“遗传”给子女，所以配合时就要选一些能力较强的。另外在某种情况下，因为变异会产生特别的小精灵。

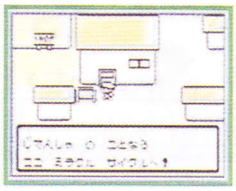




コガネ市(コガネシティ)的百货店

コガネ市是个应有尽有的大城市，精灵中心、六层高的百货店、改名师、理发师、游戏角、广播塔、训练中心、车店等等都会在这个城市里出现。里面的六层百货店可以买到在其它地方买不到的东西。除了地下的两层外，每层都会有不同的好东西出售。地下一楼是百货公司的货仓，里面有工人正在搬运货物。只要在早、中、晚不同的时间来这里，货物的排列都会有变化，有时会有机会拿到宝物呢！每个星期日都会有一位小姐在百货公司的五楼出现。如果大家队中第一只小精灵是最初的样子可爱的那小精灵，就可得到特殊技(わざマシン)27号，若不是这只小精灵就会得到特殊技(わざマシン)21号了。





单车店(ミラクルサイクル)

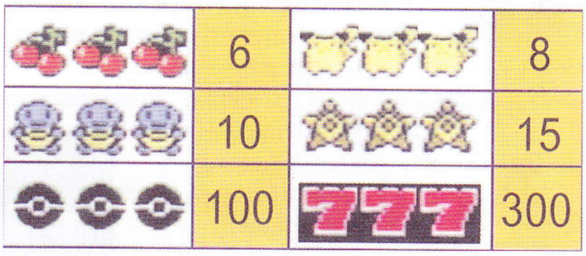
来到位于**コガネ**市右边的单车店，可以得到游戏中的一个非常重要的道具——单车。以后的移动速度就是步行的两倍了！

改名师

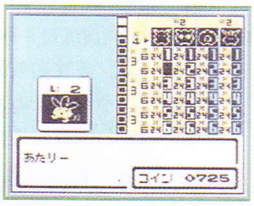
当玩者捕捉了小精灵后，可以给他们取一个名字。如果这以后还想要改名，就要到这里找改名师来替小精灵命名了。有名字的小精灵，有时会比无名的有些不同效果。

游戏角

在精灵中心的北边有一个可以靠游戏来换取珍贵宝物的游戏角。

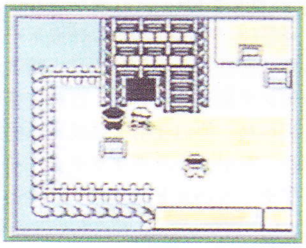


玩游戏之前先在地下通道和一个训练员战斗，得胜后取得钱箱(**コインケース**)，然后换代币来玩游戏。这里有两种可供选择的游戏：1)老虎机(**スロット**)。购入一些代币(**コイン**)，然后选择一个老虎机来玩。只要得到三个相同的图案，就可以赢得代币。每次最多可投入三枚代币，最高可一次获得300个代币呢！ 2)猜卡(**カードめくり**)。在两张扣着的卡中选一张，然后猜卡上的小精灵样子和等级数值。可以选择一张，一行、两行。但是选的越少赔率越高。每次三枚金币，最多可得到24倍的回报呢！赢得一定数目的代币便可到游戏室的右上方换到宝物了。若有5500个代币可以换得特殊技14、25或38号；有2100个可换得**ミニリュウ**；700个可换**アーボ**(金)、**サンド**(银)；200个可换**ケーシィ**。



广播塔

相信玩家会在一些民宅中见过收音机了。当大家的**ポケモンギア**还不能收听广播的时候，就只能用别人的收音机来听电台的节目。这次在塔中柜台的左边那个职员处答对五条和游戏内容有关的问题(答案是:はい、はい、いいえ、はい、いいえ)，就可以得到收音机卡(**ラジオカード**)为**ポケモンギア**增加收音机功能的。若玩家调到4.5频道，就可以收听介绍小精灵出现地点和特性的节目；7.5频道是精灵音乐节目；8.5频道是广播幸运抽奖的中奖号码。玩家们要注意的是4.5频道的“**ポケモンミュージュック**”节目中，如果出现了“**ポケモンマーチ**”的报告，小精灵的出现率就高一些，若是“**ポケモンこもりうた**”出现率就会低一些了。

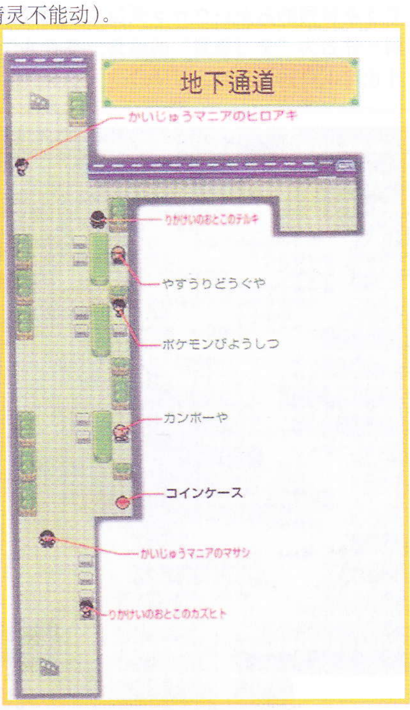


コガネ市训练中心

这个训练中心的训练员全是女孩子。可是大家千万不能轻视她们，因为她们实在是很厉害呢！尤其是主持**アカネ**的两只小精灵更是难以对付。这两只小精灵是L18的**ピッピ**和L20的**ミルタンク**。其中**ミルタンク**不但各项能力都很高，而且会用特技来回复体

力。若玩家使用飞行属性的小精灵，可以多次避过ミルタンク的攻击。

战胜后，アカネ大哭起来不会交出徽章的。玩家就假意要离去，会有另一个训练员和你对话，然后再去和アカネ对话就能得到徽章和秘传技45（可使不同性别的小精灵不能动）。



地下通道的商店

やすうりどうぐや

这家店的东西可以买进后再卖给别的商店从中赚取差价。一次可以赚三四百大元呢！但是这家店只在星期一的4:00至10:00开放，而且每种商品只能买一次。

ポケモンびようしつ（小精灵美发师）

是替玩家的小精灵美发的。每星期的二、四、六是兄长服务的，他的手艺很好。一、三、五是弟弟服务，能不能把小精灵打扮漂亮就要看运气了。不过弟弟的收费比较低。

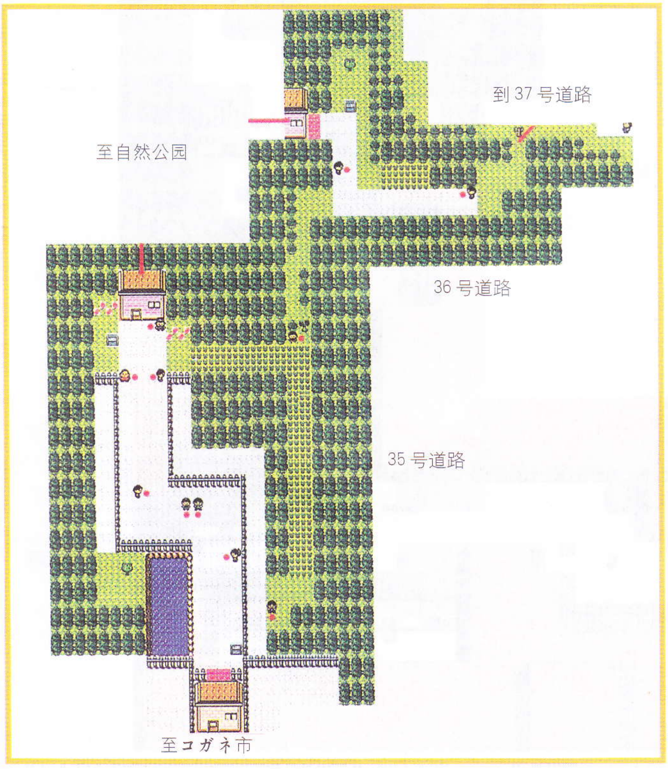
カンポーや

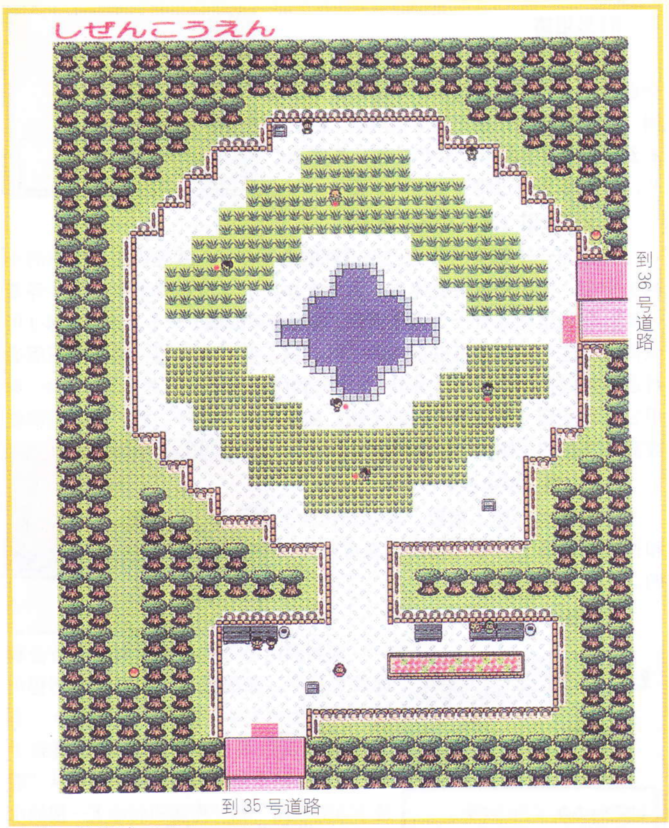
这家店里卖的是便宜但苦口的回复类道具。

道具	价格	作用
ぼんのうごな	450	从任一不良状态中恢复
ちからのこな	500	恢复200点HP值
ちからのねつこ	800	恢复50点HP值
ふっかつそう	2800	体力全部恢复

花店

在训练中心右边大家可以找到一家花店。到店中去和一女子对话就可以得到ゼニガメじょうろ。这个道具可以让挡在36号道路的树状小精灵ウンッキ一感到难受。





35号道路

在这条路上玩家定会碰上好多个训练员。值得注意的是和他们的战斗是不可避免的，所以一定要预做准备才行。

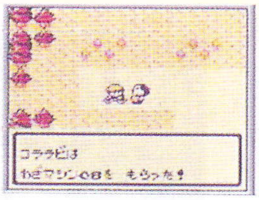
自然公园（しぜんこうえん）

每星期的二、四、六都可以参加在自然公园举行的"捉虫大赛"。在公园入口处报名会得到二十个精灵球，并且只能带一个自己的小精灵入场。在规定时间内先捕捉到最强精灵的就是胜者。如果玩家的精灵在比赛中不幸战死的话，比赛便会即时结束。但不论胜负，玩家都可以得到捕捉的精灵。第一名可以得到太阳之石（たようようのいし）；第二名可以得到不变之石（かわらずのいし）；第三名可以得到黄金之果（おうごんのみ）；第四名可以得到树之果（きのみ）。各位努力吧！

36号道路

在36号道路玩家会发现一棵挡路的树。那就是小精灵ウンッキ一。使用ゼニガメじょうろ会和他发生战斗。这样古怪的小精灵大家千万不要放过！但是要充分考虑到它是岩系20级的小精灵。所用的捕捉球至少得是スーポーボール。

37号道路



在捉住了ウンッキ一之后可以向东走，会遇到一个人送你特技08。得到之后原路返回。在37号路的开始不远有三棵树，树上有あおぼんぐり、あかぼんぐり和しろぼんぐり，千万不要错过呀!

エンジコ市（エンジコシテイ）

如果自己小精灵的体力已经消耗的差不多了，就应该先去市东的小精灵中心，为小精灵恢复体力。因为在エンジコ市还有不少的战斗等着你呢! 在这里还会有一个人告诉你，楼上有时间囊（タイムカプセル）可供使用。这个时间囊可以用来和“红、绿、蓝、比卡超”这四个旧版通过通信线交换小精灵了! 另外，在市内的民宅内可获得ダウジマシン。利用它可以发现一些你看不到的宝物。如果听到“哔哔”声，那么宝物就在离你五步的范围内了! 赶快找呀!

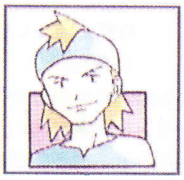
やけど塔（やけどのとう）

来到塔中会遇上宿敌，理所当然的会和他发生战斗了! 不过相信大家可以胜利的。

歌舞伎

来到商店旁边的房子里有歌舞伎会和你发生战斗。在战胜五人后可以得到秘传技（ひでんマシン）03——なみのり。有了它就可以踏浪而行了! 一定要搞到手呀! 取得了这个秘传技03之后，便可从“遗迹下方的水路”和“连接的洞地下一楼的水路”到达遗迹的余下两个部分，里面另有一个拼图谜题要解开(提示:传说中珍贵的小精灵ホウオウ和ルギア)。

训练中心



要想挑战这里的主持先要走过一段漆黑的路。如果没有走对的话就会回到起点。这段路的走法是:上右右上上上上左左左上上右右右上上上。这里这么阴森恐怖，想来是因为这里的训练员用的都是鬼（ゴース）系的小精灵。大家要防着点他们用催眠术，所以要带上ねむざまし来应付。战胜主持マツバ之后可以取得徽章和わざマシン30。

42号道路

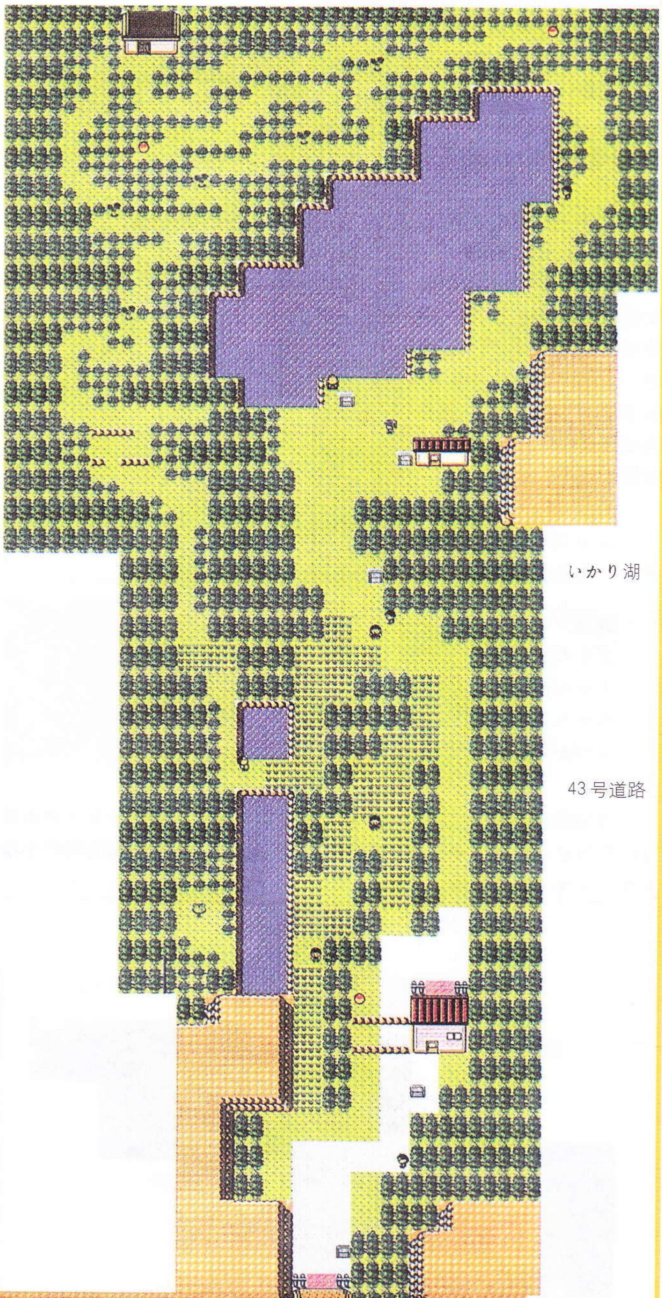
因为大家已经有了秘传技（ひでんマシン）03——なみのり，所以可以直接向东走而不用钻山洞。在这个42号道路的路边可以得ももぼんぐり、みどぼんぐり、きぼんぐり三种炸弹原料。

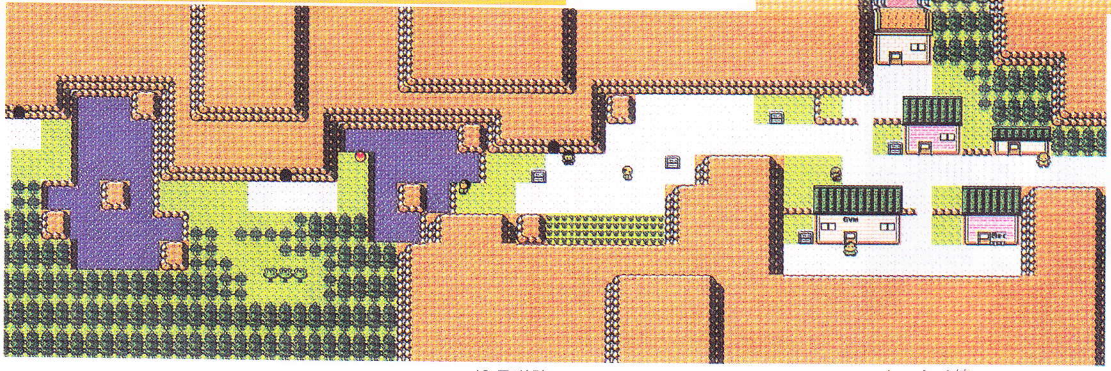
チョウジ镇（チョウジタウン）

在镇中有精灵中心，可以去恢复小精灵的体力。这里还有训练中心，不过先不理这里而往北走，到いかり湖去。

43号道路

43号道路上有一个屋子，“若想从此过，留下买路财! ”如果不想给1000元的过路费就从左边向北走。现在来到いかりのみずうみ。在湖中央有一只由コイキング进化成的ギャラドス（Lv30）。这么好的一个小精灵当然是捉住为好。胜利后再上岸就会遇到ワタル，他会告诉主角火箭党死灰复燃了，所以主角就又有了一个艰巨的任务。拿着在いかりのみずうみ得到的あかいウロコ到位于31号道路小精灵爷爷的家，便可以换到一件名为“学习装置”的道具，拿着这件道具的小精灵，不需参加战斗也可以得到经验值。





再回チョウジ镇

跟ワタル回到チョウジタウン，到训练中心北面的房子里就会发现一条秘道。在地下第一层的两条叉路中有一条上可以战胜敌人后拿到两个宝物。在另一条路上有一些非常珍稀的小精灵，一定要捉住呀！。到了地下二层ワタル会替主角的小精灵恢复体力。因为地下三层中首领房间的门有两个密码，而这两个密码只有干部(かんぶ)知道。那么在途中会遇到干部就不能放过，在战胜后和他们对话就可以知道密码了。在三楼首领房间内，战胜一个干部后，又能得到第二层中一个原来进不去的房间的密码。回到第二层，将房门打开后，主角就要单独对付三只マルマイン了。特别提醒的是要小心这三只小精灵的自爆式攻击。胜利后从ワタル手中得到秘传技06(うずしお)。这是用来爬上瀑布的。

人物	小精灵(等级)	地点
ロゲットだんいん1	スリーブLV17/ズバットLV19	地下第一层
ロゲットだんいん2	ズバットLV16/ベトベターLV17/コラッタLV18	
ロゲットだんいん3	コラッタLV16 × 4	
ロゲットだんいん7	ラッタLV19	
フジオ	コイルLV20 × 3	
ロゲットだんいん4	コソバソLV18 × 2	地下第二层
ロゲットだんいん5	ゴルバットLV18	
ロゲットだんいん8	コラッタLV17 × 2/ズバットLV17	
ロゲットだんかんぶ1	ズバットLV22/ラッタLV24/ドガースLV22	
ロゲットだんかんぶ2	アーボックLV23/クサイハナLV23/ヤミカラスLV25	
ヤスフミ	ドガースLV18	地下第三层
ロゲットだんいん6	アーボLV18/クサイハナLV18	
ノブヒロ	メタモンLV18	

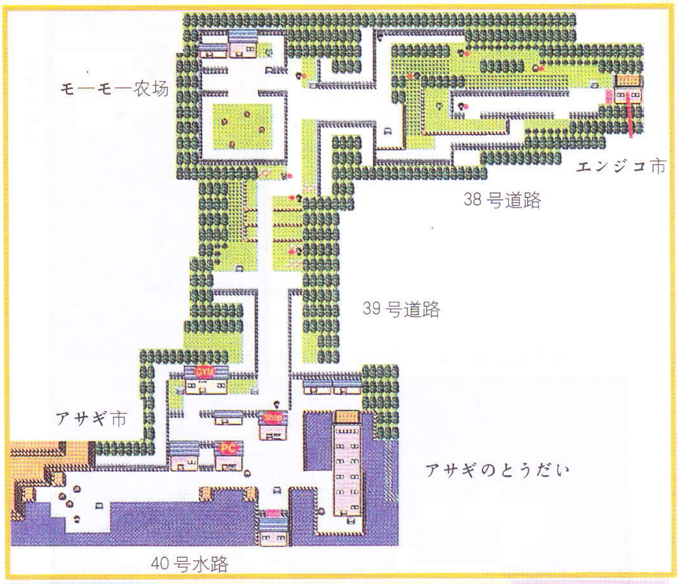
训练中心

这个训练中心的训练员用的都是水系精灵，可能是因为他们住在大湖的附近吧！如果玩家有电系精灵(例如デンリュウ)的话，便可轻易取胜。要挑战主持在冰面的走法是:右下左左上右下左上右。

训练员	小精灵(等级)
サチコ	ルージュラLV28
ノルヒロ	ウリムーLV26 × 2
アルミ	ジュゴンLV28
フミヤ	パウワウLV24 × 2/ジュゴンLV25
キンジ	シェルダーLV24 × 2/パルシェンLV25
ヤナギ	パウワウLV27/イノムーLV31/ジュゴンLV29

38、39号道路

在这里会遇上很多训练员。注意一个叫クリオ的，他的小精灵バリヤード会用ねんりき使我方混乱。在路上注意把铜系(はかね)的コイル捉上一只。另外，在38号和39号道路的交汇处还有一个モーモー农场。在农场附近有两棵树，可以拿到树之果(きのみ)和はっかのみ(可令睡眠的状态自动回复)。用大量的树之果(きのみ)治好农场的ミルタンク小精灵就可以得到一份特技，还可以买为小精灵恢复体力的“ミルク”。然后再向アサギ市(アサギシテイ)进发。



人物	小精灵(等级)	出现地点
ハルキ	ドードーLV15/16/17	38号道路
マサヒロ	ウパーLV19	
リカ	モココLV18/コダックLV18	
ユリカ	ハネッコLV17/ポポッロLV17	
クリオ	バリヤードLV19	
カイ	ヤドンLV17/ヤドンLV20	39号道路
ミエハル	ピカチュウLV17	
トモコ	ピカチュウLV17	
ミツオ	ニョロゾLV17/ラッタLV17/クラブLV19	

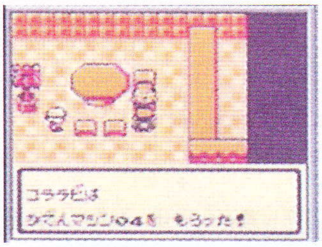
アサギ市（アサギシテイ）

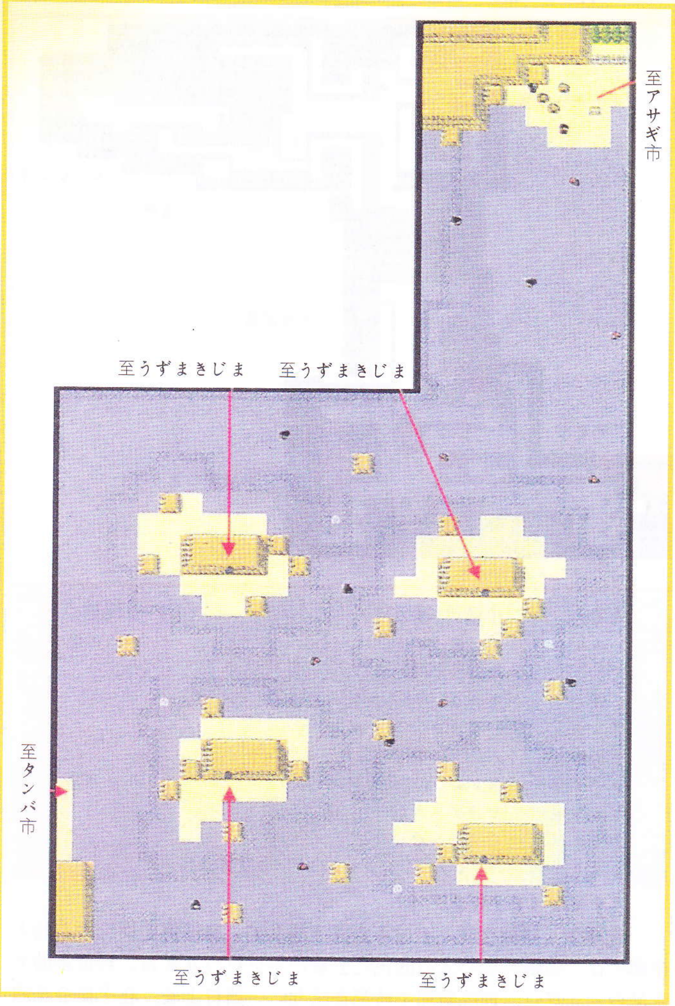
在这里又碰到宿敌，不过不会发生战斗的。奇怪的是训练中心的人全都不在。到精灵中心北边的民宅去拿钓竿いいつりざお。到市东的アサギのとうだい，训练员和主持都在这儿。一路打上去，在七楼会见到主持ミカン。她正在寻找秘传之药(ひでんのぐすり)。这种药只有在タンバ市(タンバシテイ)才有，主人公自告奋勇要帮忙找药。不过在去タンバシテイ之前，先到Pocket Monster中心左边的小屋，和里面的人谈话便可以得到秘传技卷04“怪力かいりき”。

训练员	小精灵	出现地点
カーネン	ヨルノズクLV20	2层
ゲンキ	ニョロモLV18/ニョロゾLV18	
クニヒコ	ポッポLV17/ポッポLV15 × 3/ポッポLV19	3层
ジョージ	ガーディLV18 × 2	
レミ	マリルLV21	4层
コウゾウ	クラブLV18/クラブLV20	
ジロウ	ニョロゾLV20	
アキノリ	オニスズメLV18 × 2/オニドリルLV20	5层
ユキマサ	ワンリキーLV18 × 2	6层

道具	取得地点
ピピエイト	4层
わざマシン	5层
ふしぎアメ	
アパボル	6层
いいキズぐすり	7层

ミカン所用小精灵:コイルLV30 × 2/ハガネールLV35





タンバ市(タンバシティ)

从アサギシティ左下海边，用秘传技(ひでんマシン)03——なみのり向左下方走，经过40和41号水道，来到タンバシティ。在海里的小精灵都会使用毒针的(另有已进化的メノクラゲ,可用ヘビーボール来捕捉)，再带多一点解毒药。到达タンバシティ后，先到训练中心右下的屋子，跟里面的人谈话可以得到道具ひでんのぐすり。而左上屋里的人会给一只小精灵ネッシーLV15(但是小精灵队伍中要有一个空格才能拿到)。

40号水路出现角色及使用小精灵

人物	小精灵(等级)
ノブオ	メノクラゲLV20 × 2
ナオユキ	シェルダーLV18 × 2/ カメールLV20
リサ	ヒトデマンLV21
ミチコ	ヒトデマンLV19/ シェルダーLV19
ムネオ	メノクラゲLV16 × 2/ メノクラゲLV17 × 2/ テッポウオLV19/ ヒトデマンLV19

41号水路出现角色及使用小精灵

人物	小精灵(等级)
シホ	ヒトデマンLV20/ スターミーLV20
セイジ	ギャラドスLV20
カナエ	パウワウLV19
シゲキ	クラブLV23
ナツミ	コダックLV20/ トサキントLV22
ヨウヘイ	ハリーセンLV23

训练中心

训练中心里有岩石阻路，使用怪力便可将石头推开。里面训练员用的小精灵全属格斗系，用飞行系(ひこう)或者超能力系(エスパー)的攻击会有比较有效。

训练中心内出现角色及所使用小精灵

名称	使用小精灵(等级)
キョマサ	サワムラーLV27
フミヒト	エビワラーLV27
テッカン	ワンリキーLV25/ ゴンリキーLV25
モリカズ	マンキーLV23 × 2/ オコリザルLV25
シジマ	オコリザルLV27/ ニョロボンLV30

回到アサギシティ的训练中心

战胜后回アサギシティ再到那塔去找ミカン。如果道具栏中有了ひでんのぐすり，她就会回训练中心，这样玩家就可以去挑战了。

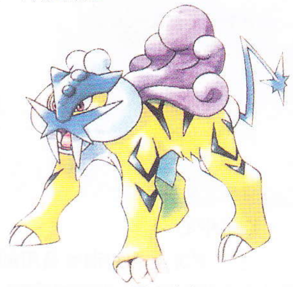
刚出训练中心就会接到ウツギ博士的电话，他说コガネシティ的广播塔被火箭党占据了！在和训练中心右下方女子对话得到秘传卷物02(そらをとぶ)以后，立即向コガネシティ进发。

传说中的三只小精灵

在回在コガネシティ的途中必然经过エンジコシティ。来到市西北的塔——やけたのとう。现在大家应该都有了“岩碎(いわくだき)”和“怪力(かいりき)”，只要学了这两种特技的小精灵在队中便可以将那些石头移开了。在地下一楼，便会遇到传说中的三只精灵。

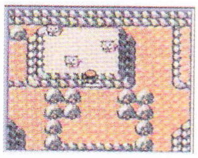
エンテイ炎之帝皇

スイクン水之帝皇



ライコウ雷之帝皇

可是它们会立即逃离！好在玩者会在接下来的旅途中遇到它们。建议玩家不要到处去找它们，不妨用一下“守株待兔”办法。它们有几大特点:



1、它们只会在草堆中出现。

2、直到捕捉到为止，都有机会遇到它们。

3、战斗中减去的HP是不会回复的。

4、可以从图鉴中知道它们的分布(ぶんぷ)。

针对以上特点，玩者最理想的守株地点是36号道路的草堆。因为那草堆的面积较小，只要在那里不断巡逻，就会有较大机会遇到它们了。因为三只小精灵都是没有性别的，所以不能使用ラフラフボール。可以试用一下ヘビーボール或者レベルボール(如果己方等级高于40的时候)。

やけとのとう内的敌人

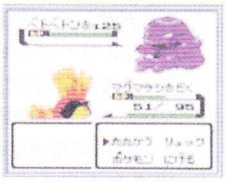
名称	使用小精灵(等级)
マサノリ	リザードLV17
トシヤ	ドガースLV15 × 2/ ガーディLV16

依贝取得方法!

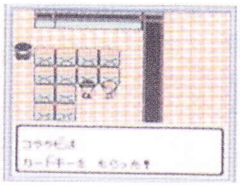
多种变化的小精灵依贝(イブィ)可以从エンジコシティ的小精灵中心遇到的那人得到。只要在遇到他之后，再到コガネシティ的マサキ之家，便可以向他拿这一只依贝了！

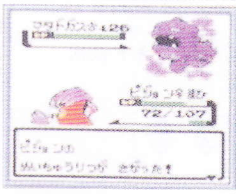
广播塔大决战!

如果队中有小精灵可以用そらをとぶ的话，便可以马上飞到コガネシティ，在精灵中心的西北方，就是广播塔(ラジドとう)！现在塔中的工



作职员都已不见了，取而代之的是向你发动袭击的火箭党！在五楼会遇到火箭党的干部(ロケットだんかんぶ)，击败它后便可得到地下钥匙(ちかのカギ)。大家还记得在地下通道内，有一道门是上了锁的吗？一位重要的人物现正被困在里面，事不宜迟，马上去救他吧。可是来到地下通道时，宿敌再次向主角挑战。这次他会带着进化到最后形态的小精灵出战。找到能克制的属性就可轻易打败他了（相信大家过了





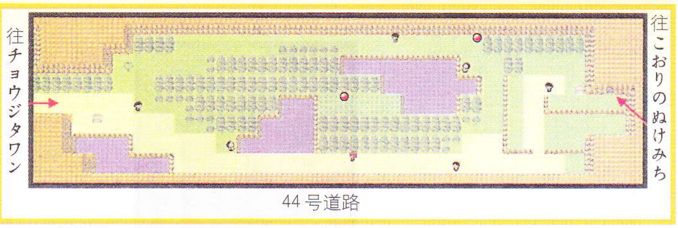
这么久应该差不多算天下无敌了吧！什么？没有！？重打吧！）。进门后会有火箭党人向你挑战。调查墙上的机关便可使下方的闸门打开(要三个机关组合才行)。在通道的尽头，会发现一位老伯，他会将钥匙卡(カードキー)交给主角，这就是用来开三楼的门的钥匙啊！离开时，不要忘记拿おまもりこばん，这可以使战斗中得到的金钱加倍呢！再来到五楼，就会遇到在秘密基地内的火箭党，主角当然要和他战斗。战胜后他就会将火箭党正式解散。然后救出来的那个老伯会给你一件重要的道具(金版得到にじいろのはね/银版得到ぎんいろのはね)，这是要得到传说中的精灵所需的。

地下通道敌人及所使用的小精灵

敌人	小精灵
宿敌	ゴルバットLV30/コイルLV28/ゴーストLV30/オーダイルLV32/ニューラLV32
ロケットだんいん1	コラッタLV27
ロケットだんいん2	ベトベトンLV23/ドガースLV23/コラッタLV25
ロケットだんいん3	ドガースLV24/ベトベトンLV25
ロケットだんいん4	クサイハナLV25 × 2
ロケットだんいん5	ラッタLV24/ゴルバットLV24
ロケットだんいん6	ベトベターLV26/マタドガスLV23
ロケットだんいん7	ドガースLV252/リオガーディLV26/ドガースLV24
ヤスジ	ドガースLV23/ブーバーLV23/ドガースLV23

广播塔内的敌人及其小精灵

敌人	小精灵	出现地点
ロケットだんいん1	ラッタLV24 × 2	一楼
ロケットだんいん2	アーボックLV26	二楼
ロケットだんいん3	コラッタLV21 × 2/コラッタLV21 × 3	
ロケットだんいん4	ズバットLV26 × 2	
ロケットだんいん5	バトベターLV23 × 2/ベトベトンLV25	
カネオ	コイルLV27 × 3	三楼
ロケットだんいん6	マタドガスLV26	
ロケットだんいん7	ドガースLV23/ベトベターLV23/ズバットLV23/コラッタLV23	
ロケットだんいん9	ラッタLV24/ドガースLV26	
シンタロウ	ボリゴンLV30	四楼
ロケットだんいん8	ズバットLV22/ゴルバットLV24/ベトベターLV22	
ロケットかんぶ2	ゴルバットLV36	
ロケットだんいん10	アーボLV21 × 2/ナゾノクサLV23/クサイハナLV24	
ロケットかんぶ1	ドガースLV30 × 5/マタドガスLV23	五楼
ロケットだんいん3	アーボックLV32/ヤミカラスLV32/ラフレシアLV32	
ロケットだんいん4	デルビルLV33/ドガースLV33/ヘルガーLV35	



44号道路

冰之道

解决广播塔的事件后，回到チョウジタワン。向东的路现在可以通行了。往东走来到冰之道（こおりのぬけみち)。这个洞里面的地面，部分是被冰封着的，踏上去的话就会一直滑行。途中会有两个特技卷，其中一个更是必需的秘传卷物07たきのぼり，是登上瀑布用的。在第二层的时候，会见到几块石头，只要将它推到地上的洞，然后再沿楼梯下去便可通过这一关(因为楼梯下面大部分的地方都是冰面，要用石头来阻止不受控制的滑行)。通过洞穴后，便会来到フスベシテイ。

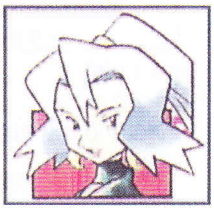
44号道路的训练员及小精灵

训练员	小精灵
シュンジ	ネイティLV24/ユソゲゲラーLV26
シュウヘト	テッポウオLV25 × 2
ノゾミ	バタフリーLV25/キレイハナLV25
ゴウ	リザードLV27
ヒデノリ	トサキソトLV23 × 2/アズマオウLV25/モトフミサイホーンLV27
モトヒロ	ピジョンLV25 × 2

フスベ市(フスベシテイ)

西南就是忘却爷爷的家，可以使小精灵忘掉“秘传卷物”中学到的技巧。多准备一点儿可以恢复体力和解除麻痹的药，就可以去训练中心了。留意在二楼时，要把岩石推到洞里，在一楼才会有通往主持イブキ那里的路。

在这个训练中心内，训练员用的都是龙系的小精灵，要留意りゅうのいかり、りゅうのいぶき和10まんボルト这三招，前两者对除了钢系以外的任何属性都是很有效的。三种特技中，以10まんボルト的威力最大，对我方水系小精灵危害很大，不能不慎重。在结冰之洞穴中可以捉到ウルムー，正好用来克制对方龙系的小精灵，不过需要一段时间去训练它才行。而这里的主持イブキ会使用道具替小精灵回复体力的。所以，玩家也应该多带一些いいキズぐすり来回复体力。最重要的是小精灵的等级最少也要有37-39才有战胜的可能。可气的是，即便赢了イブキ，他也不会立刻交出徽章。这个赖皮会要主角先到ドラゴソのほらう去拿りゅうのキバ，然后才能把徽章给主人公。玩家应先让小精灵回复体力，然后用秘传技03なみのり，来到训练中心北边的洞穴里。遇到漩涡时，就用秘传技06うずしお去除。经过水路，便会找到りゅうのキバ。于是イブキ会将你要收集的最后一个徽章交出来。出洞后接到ウツギ博士的电话，说有一些“好东西”要给主人公。



45、46号道路

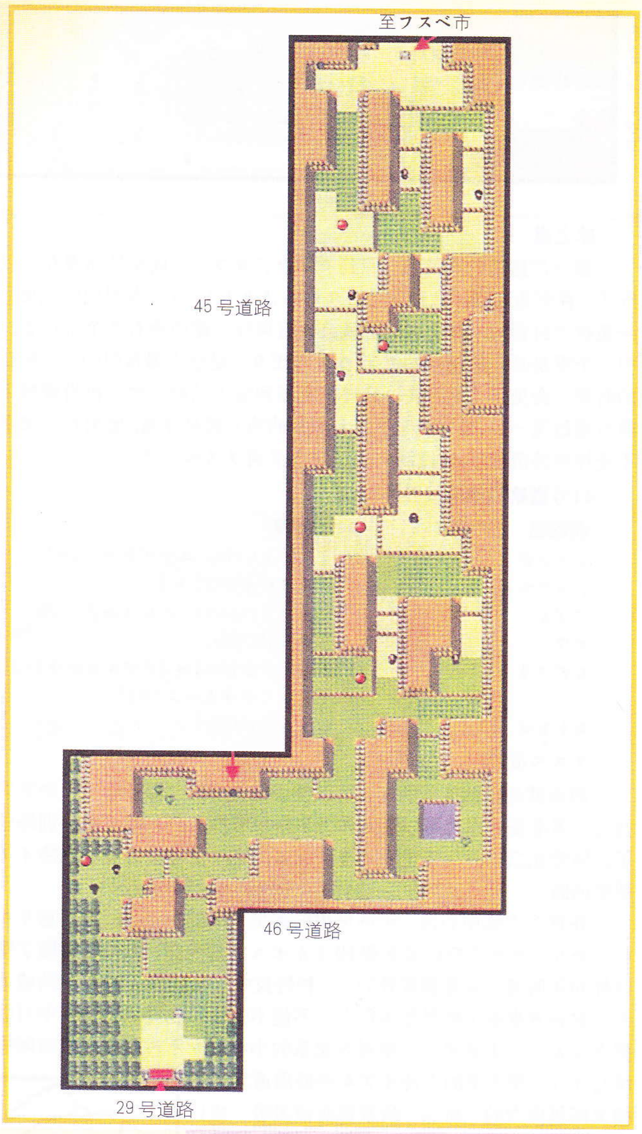
经过45、46号道路，到达29号道路，再向东走便可回ワカバタウン，路上会遇到一些训练员，并不难对付。

45号道路出现的训练员及所使用的小精灵

名称	使用小精灵(等级)
イサム	ピジョントLV25/エレブーLV27
タロウ	イワークLV29
カレン	マリルLV27/カメールLV242
タケノリ	ゴーリキーLV28
マサヒコ	ディグダLV27/ダグトリオLV27
アキオ	イシツブデLV25/ゴローンLV25/ゴローニャLV25

46号通路出现的训练员及所使用的小精灵

名称	使用小精灵(等级)
ソウイチ	マンキーLV17



エミ	ポニータLV16 × 2
シュウジ	イシツブデLV13 × 5

训练中心内出现的训练员及所使用的小精灵

名称	使用小精灵(等级)
マサル	ミニリュウLV373
トモエ	シードラLV37
トモヒコ	タッツーLV34/ シードラLV36
テツロウ	ハクリューLV37
ユリコ	ミニリュウLV34/ ハクリューLV36
イブキ	ハクリューLV37 × 3/ キングドラLV40

回到起点城市ワカバタウン!

到ウツギ博士的研究所，博士会将可以捕捉任何一种小精灵的マスタボール送给主人公，并希望主角能够参加ポケモンリーグ。接下来游戏就可以回到早先版本的世界了。从ワカバタウン出发，用秘传技（ひでんマシン）03——なみのり向东走……

游戏的第二部(在カソトー地区)的攻略简易流程

1.クチバミティ:和训练员决战(マチス)
2.:ヤマブシティ和训练员决战(ナツメ)
3.ハナダシティ
4.むじんはつでんしょ(无人发电所)
5.ハナダシティ:取得机械部件
6.むじんはつでんしょ:将机械部件交给所长
7.マサキ灯塔前:遇见カスミ
8.ハナダシティ:和训练员决战(カスミ)
9.シオン:在电台取得收音机卡
10.クチバ:在カビゴン收听ポケモンのふえ
11.ディグダのふえ
12.ニビシティ:从老人手中得到银之羽ぎんのはね,和训练员决战(タケシ)
13.おつきみやま:和宿敌决战
14.ヤマブキシティ:从ものまねじょ口中听到ピッピ的消息
15.クチバシティ:到ポケモンだいすきクラブ取得一个道具娃娃
16.ヤマブキシティ:将ピッピ送给ものまねじょ
17.タマムシシティ:和训练员决战(エリカ)
18.セキチクシティ:和训练员决战(アンズ)
19.グレンしま:和グリーン会面
20.ふたごしま:和训练员决战(カツラ)
21.トキワシティ:和训练员决战(グリーン)
22.マサラシティ:取得全部十六个徽章之后,和オーキド谈话
23.シロガネやま:最后决战

小精灵特技强化装备!

对普通(ノーマル)系特技有强化效果

一、ピンクのリボン:

1、完成广播塔的事件后，到四楼和クルミ谈话便可得到。

2、在星期二到ワカバタウン和ヨシノシティ之间的通道，和ヒコ谈话也可得到。

二、すいたまのリボン:

将前作的プリン或プクリン传送到金或银版时，便会发现它们身上带有。

对火(ほのお)系特技有强化效果

もくたん

1、在ヒワダタウン可以买到(9800元)。

2、完成ヤドン井的事件后，在ヒワダタウン右下方的小屋可得到。

对电(でんき)系特技有强化效果

じじゃく

在星期日到37号道路，到有三棵树在一起的地方，和小孩对话。

对格斗(かくとう)系特技有强化效果

くろおび

在星期三到いかりのみずうみ旁边的小屋，和里面的人谈话便可得到。

对毒(とく)系特技有强化效果

どくばり

在星期四到连接的洞，附近有一所小精灵中心，和中心外面的人对话便可得到。

对岩(いわ)系特技有强化效果

かたいいし

在星期五到キキョウシティ西边的路，和モクオ对话便可得到。

对鬼(ゴースト)系特技有强化效果

のろいのあふだ

1、在星期六到フスベシティ和ツチオ谈话便可得到。

2、和シロガネやま的ムウマ谈话也可得到。

对钢(はがね)系特技有强化效果

メタルコート

1、野生的コイル身上会有。

2、把游戏玩通后在アクア号船上可以得到。

对水(みず)系特技有强化效果

しんぴのしずく

使用秘传技03到达ヨシノシティ水边的小岛，和男子对话便可以得到。

对超能力(エスパー)系特技有强化效果

まがったスプーン

将旧版游戏里面的超能力系小精灵传送到金或银版，便会在它们身上发现。

对龙(ほのお)系特技有强化效果

りゅうのキバ

挑战フスベジム的イブキ，胜利后在フスベジム上方的洞穴中可得到。

对地面(じめん)系特技有强化效果

やわらかいすな

在コガネシティ的饲养屋左边，用秘传技03なみのり向北方走，击到三个训练员之后便可得到。

对飞行(ひこう)系特技有强化效果

するどいくちばし

在40号水道找到ツキコ便可以拿到。

对草(くさ)系特技有强化效果

きせきのたね

32号道路最初的人那里可以拿到。

对冰(こおり)系特技有强化效果

とけないこおり

在冰之道中可拿到。

对恶(あく)系特技有强化效果

くろいメガネ

在45号道路中段的“くらやみのはらあな”里面可以取得，但要带有フラッシュ、なみのり的小精灵。

对虫(むし)系特技有强化效果

ぎんのこな

在捕虫大赛中，捉回来的バタフリー身上会有。

メタルパウダー

メタモン专用防御力提升道具，将前作的メタモン传送到金或银版时便会带有。

たべのこし

在タマムシティ的食堂的垃圾箱内，让小精灵带着便可以战斗中每回合都回复体力。

ラッキーパンチ

将前作的ラッキー传送到金或银版便可以它身上发现，但进化后便会没用了。

きあいのハチマキ

ヤマブシティ的道场内取得，让小精灵拿着时小精灵就没有进入不能战斗状态的可能。

はかいのいてんし

在ハナダのどうくつ的水中便可找到，让小精灵拿着时攻击力会上升，但会进入混乱状态。

せんせいのつめ

在自然公园和长椅上的人谈话便可得到。让小精灵拿着时可先发动攻击。

おうじゃのしるし

在ヤドン井的内部可以找到，让小精灵拿着时会使对手小精灵晕倒的机会大增。

ひかりのこな

将ファイヤー、サンダー、フリーザー、ミュウツー传送到金或银版时便会在它们身上发现。让小精灵拿着时，战斗中对手的命中率会减低。

けむりたま

在コガネシティ百货公司地下可以拿到，让小精灵拿着时，野生的小精灵便不能逃走。

きよめのおふだ

在ハナダシティ南边的民宅中，和老婆婆谈话便可取得，让小精灵拿着时不会遇到任何野生精灵。

ホウオウ（凤凰）和ルギア（路基亚）的取得方法

金版：

完成广播塔的事件后，可以得到一件名为“にじいろのはね”的道具，拿着它到エンジュシティ的右上方屋子顶层便可以发现ホウオウ。完成整个游戏后，到カントー世界的ニビシティ，可以取得“ぎんいろのはね”，然后再到アサギシティ和タソバシティ之间的小岛便可发现ルギア。

银版：

完成整个游戏后，到カントー世界的ニビシティ，可以取得“にじいろのはね”，拿着它到エンジュシティ的右上方的屋中(スズのとう)，在顶层便可发现ホウオウ。スズのとう五楼的谜路的走法是：“→→↓←←↓↓↓↓↓→→↓”

完成广播塔的事件后，可以得到一件名为“ぎんいろのはね”的道具，然后再到アサギシティ和タソバシティ之间的小岛便可发现ルギア。

其它珍贵小精灵的出现地点！

ピカチュウ:ニビ南边的草堆中

ニャース:只限在银版出现，在晚上到カントー的饲养屋附近便有机会碰到。

マリル:在チョウジシティ东方的瀑布洞穴中，但出现率低。

キレイハナ:对クサイハナ使用たいようのいし

ブルー:在38号道路可发现。

ヘラクロス:必须有精灵可使用すづき。

バルキー:先要在队中留一个空位，然后到スリバチやま的洞穴。到里面的新入口便会发现一个修行中的格斗家，击倒他后便可以得到。

ネイティ:在阿鲁夫遗迹(アルフのいせき)附近的水路用秘传技03，到达遗迹的南方。在草堆附近可以发现。

每周的特殊事件

星期一：

在月见山(おつきみやま)的广场处，会遇到两只ピッピ。在它们离去后，会留下一块石头，击碎它后可以得到月之石(つきのいし)。

星期二：

1、自然公园的捕捉比赛

2、能够取得道具“ピンクのリボン”。

星期三：

能够取得道具“きせきのたね”。

星期四：

1、自然公园的捕捉比赛

2、能够取得道具“くろおび”。

星期五：

在连接的洞的地下一楼，有一名少年会告诉主角听到怪声，走到他身处位置的南边，渡过水面就有楼梯下去，湖面会有一只精灵。

星期六：

1、自然公园的捕捉比赛

2、能够取得道具“のろいのおふだ”。

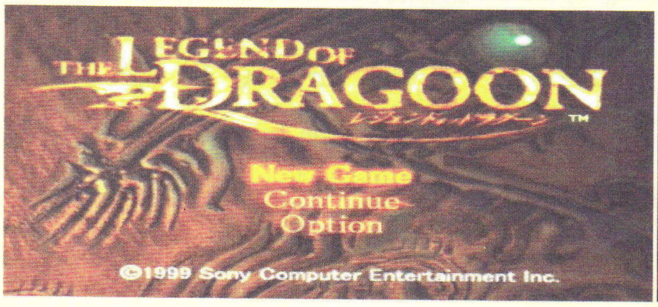
星期日：

1、到コガネシティ百货公司五楼，和某人谈话可得到特技卷物。

2、能够取得道具“じじゃく”。

PS	SCEI	CD-ROM × 4
	游戏类型：RPG	发售日：已发售

龙骑士传说



简单流程攻略

第一部分

序幕

第一章

罗丝之森（ロゼの森)
谢雷斯(セレス)
森
黑尔莱纳监狱(ヘルライナ监狱)
草原
钟乳洞
王都贝鲁(ベール)
英代鲁斯城(インデルス城)
霍库斯(ホークス)
湿地带
维鲁德火山(ヴイルード)
龙之巢(龙の巢)
商业都市罗安(ロアン)
龙之巢(龙の巢)
夏利神殿(シヤーリー神殿)
商业都市罗安(ロアン)
黑尔莱纳监狱(ヘルライナ监狱)
谢雷斯(セレス)
卡萨斯(カザス)
布拉克卡斯鲁(ブラックキャッスル)

谢雷斯村

第一次战斗
和弗罗司(フロス)交谈
第一回 BOSS 战
离开村庄

队伍成员

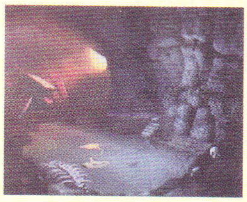
达特(ダート)

攻略重点

1、战胜进入村庄后遇到的两名士兵，取得两件回复道具。

2、BOSS 是一个小队长，会用必杀技和施放攻击道具，并会自己回复 HP。对战时注意补充体力。

黑尔莱纳监狱



森
黑尔莱纳监狱
头目战
雪原
钟乳石洞
王都贝鲁

队伍成员

达特、席娜、拉威兹。

攻略重点

1、在2F碰到拉威兹然后在顶楼拿到钥匙，进入右边的门，救出席娜。

2、走迷宫遇到重复地形时，要走向发亮的出口；注意桥旁向下的绳梯，换乘绳梯到了最下层再向右侧前进;打败BOSS后，向雪原前进。

3、BOSS 战(フリューゲル)

先干掉两批喽罗，接着干掉监狱上级兵ヘルライナ，最后专心对付フリューゲル。

4、进入雪原先躲入大树下，接着向右走，调查溪水后走进一间破屋。在达特回忆往事后，向小屋的左上方走，调查树木后，走回破屋，找到屋中左下角的一把斧头后去砍那棵树，然后用它来过河。

5、走出雪原后，进入钟乳石洞(这时已经进入了北赛尔迪欧的要道)。这个洞里有很多宝箱，还有回复体力的地方，在接近出口处遇到 BOSS。

6、BOSS 战(ウロボロス)

BOSS 可使角色中毒，而且会打一打就射起来，这样只能用攻击道具来攻击，并且要经常补充 HP。

王都贝鲁

晋见亚鲁巴特王
回到拉威兹家
乘小船绕王都一圈
碰见玛拉鲁(マーラル)
霍库斯镇(ホークスの町)

队伍成员

达特、席娜、拉威兹

攻略重点

1、向国王报告完了以后，先解散队伍，然后去找席娜，队伍再度集合。离开城堡到城内右侧拉威兹的家。

2、去酒吧，买酒给挡在门口的醉汉，然后往里走，到城堡下方乘船。这之后会碰到玛拉鲁，再找到他时，他会告诉你如果能给他一定数量的"スターダスト"，就可得到珍贵的道具。

霍库斯镇

找助产妇凯鲁达(ゲルダ)
担当守卫
BOSS 战 1
BOSS 战 2
BOSS 战 3
湿地带

队伍成员

达特、席娜、拉威兹
建议战斗组合成员
由于席娜惊过度，不能战斗，只有达特和拉威兹。

攻略重点

1、进入右边有人看守的房间→进入会议室左边房间→由下方走出→绕到镇的左边→由下方走向右边，穿过空屋→找"助产妇凯鲁达"。

2、交谈后→进入会议室→选择"……大丈夫……"→守卫和战斗。

3、下哨→有敌人杀到→康哥尔(ゴンコール)出现→战斗……→罗丝加入成为同伴→练习龙骑士技巧。

BOSS 战 1(サンド兵)

对手较弱，不过，得节省道具。

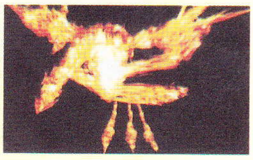
BOSS 战 2(サンドラ特殊兵)

对手会使用分身术，要尽快找出实体，进行攻击。

BOSS 战 3(コンゴール)

对手攻击力很高，对魔法的防御力很差。战斗时小心被他抓住去撞墙。

龙之巢



湿地带
维鲁德(ヴイルード)火山
BOSS 战 1
BOSS 战 2
龙之巢
BOSS 战 3
罗安(ロアン)商业之城

队伍成员

达特、席娜、拉威兹、罗丝

攻略重点

1、应走左边的路。

2、走右边的路→看到正在拼杀的两国骑士团→往里走→解决小队长后此路不通。

走出湿地带→穿过维鲁德火山→进入龙之巢。

3、进入火山后，席娜变得很奇怪……还引出了头目。

4、战胜后往回走，救起挂在山崖边的道具商人。

BOSS 战 1(ヴァラージ)

对手本身分成三部分，各自具有不同的攻击力:头部攻击单体超强；腕部攻击全体，还可再生；脚部对全体使用状态技。最好用一个人专门攻击腕部和回复，而且要多加利用罗丝的魔法。

5、席娜在靠近出口的地方会遇到从熔岩窜出的火鸟。打败它并走出火山，即可进入龙之巢。

BOSS 战 2(ロックハーケン)

对手善用全体攻击，要充分利用罗丝补充 HP。

6、踩在一张大蜘蛛网上跌进龙之巢→运用传送的方式移动(注意调查路旁像野菇的东西，使路障消失)→由央的路进入→遇见库拉哈姆(グラハム)→交谈→ BOSS 战。

BOSS战3

グラハムティシーフ&绿牙龙フェルブランド

不要理那头笨龙，全力进攻速度快、攻击力高的库拉哈姆。

夏利神殿

罗安商业之城
龙之巢
夏利神殿
BOSS战1
BOSS战2
龙之巢
罗安商业之城
勇者大会

队伍成员

达特、拉威兹、罗丝

攻略重点

1、→席娜出了问题→达特抱起她→走出龙之巢向左去罗安商业之城→医疗所→得知席娜中毒，须有命之水和龙之草→去找达霸斯(ダバス)。因为答应他给他带一个袋子，得知龙之草的下落(再进去一次将得到贵重道具)→被商人拦住，要卖给达特一个水罐，开价两亿，和他侃价，到100元时买下。→走出商业之城，去龙之巢的水潭取命之水→进入后向右沿溪水走。

2、前往神殿的顶端→神珠有了感应后走入大广间→在走道神殿中层位置输入352(如不对，可从左边走到上方，打开一个宝箱后，乘坐失控的台车，沿途会出现提示数字)→从右边的一个梯子走上去，调查山顶阶梯旁的金、银神像，金的选“前向きにするきにする”，银的选“左向”→到了最顶端和守护神殿的盗贼战斗。

BOSS战1(ドレイク盗贼)

对手速度快，且会不停召唤爆裂石和施放物体攻击防护网(针金)，此时我方全员均可变身，可在三人的SP值都满时使用太极指令来呼唤超空间，使全员的各项能力大大提升。

3、神殿主人出现→带着白龙珠回到商业之城→龙珠共鸣治好席娜→医生提议达成特参加勇者大会→去娱乐殿堂→进入后，向柜台登记→由楼梯向下走，进入休息室→向老者交谈，选“ああ”，出战。

A、第1战对手会下毒

B、第2战只要强攻猛打。

C、第3战在对手放下武器时，我方的攻击无效。

D、第4战对手会用各种状态技。

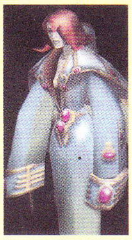
E、第5战是剧情，打不赢的。

BOSS战2

(白银龙骑士シャーリー)

这一战只能防御，不能攻击。

黑尔莱纳监狱



娱乐殿堂
黑尔莱纳监狱
BOSS战1
BOSS战2

队伍成员

达特、席娜、拉威兹、罗丝、哈谢尔

攻略重点

走向娱乐殿堂的门口，交谈后，可得三枚代币→玩三个小游戏用完代币→再和拉威兹交谈→离开娱乐殿堂→得知亚鲁巴特王被俘→走出商业之城→向下走到监狱→接上次，从马槽左边走入→搭绳梯往上走→在顶端被伏击→掉入地牢→战胜后再往上走→和康哥尔战斗→和典狱长战斗。

BOSS战1(ジャンゴ)

对手攻击力较强，抗魔法力弱。

BOSS战2(フリューゲル)

对手也是搞魔法力弱，要善用变身。

王都卡萨斯

森
王都卡萨斯
BOSS战1
BOSS战2

队伍成员

达特、席娜、罗丝、哈谢尔、亚鲁巴特

攻略重点

穿过森林→进入王者卡萨斯→在宿屋以面会碰到一个谜之冒险者→走过吊桥→在左下方酒馆旁的屋里碰到波波(ポポ)，回答他三个问题(依次选择答案3/3/2)→进入内部→在标示星号的房中取得魔法のオル，用来点灯，开启升降机→取得三个“ストーン”(在垃圾处理场和会变成狗的魔法研究员身上)→由中央电梯进入，在4F处摆上“ストーン”→往上走，又碰到康哥尔→进入最上层和多耶尔决战。

BOSS战1(コンゴール)

康哥尔穿了该族最强的盔甲，并会施放魔法防护罩，不过此物超过三个回合后就会失效。继续施用魔法。

BOSS战2(皇帝ドウエル)

这一战需要耐心，利用防御不断补血，在HP超过最大值八成以上再进攻，变身也一样。

在哈谢尔继承紫电骑士之力后，第一部分结束。

第二部分

第二章

弗雷兹(フレッツ)
荒地
花之都多纳坞(ドナウ)
弗雷兹(フレッツ)
兹因卡斯鲁(ツイソキャッスル)
重力崩坏之谷
巨人之里
荒地
花之都多纳坞(ドナウ)
弗雷兹(フレッツ)
兹因卡斯鲁(ツイソキャッスル)
花之都多纳坞(ドナウ)
伊利沙湾(イリサ湾)
幽灵船
洞穴
里帝艾拉(リディエラ)
海底洞窟
休诺(フィーノ)
底洞窟
里帝艾拉(リディエラ)
海底洞窟 P狱龙岛
休诺(フィーノ)
弗雷兹(フレッツ)
兹因卡斯鲁(ツイソキャッスル)

巨人之里(上)

王都弗罗司
荒地
BOSS战1
花之都ドナウ

队伍成员

达特、席娜、罗丝、哈谢尔、亚鲁巴特、梅鲁

攻略重点

1、来到王都弗雷兹→看到公主出巡→前往治疗院旁边的酒馆→和酒保卡菲(カフィ)交谈→得知有关公主、盗贼、绿色计划→再和他交谈得知有关天文家的情况→去在治疗院左边的天文馆→进入后，和费斯达(フェスター)聊关于沉まね月之事→走出天文馆去町口的房子→和奈洛(ネロ)交谈(选そなた)，他开始讲绿色计划→走向村口，经过一阵讨论→前往花之都多纳坞(ドナウ)

2、走过荒地→遇到盗贼打劫→战斗后，失去达特的龙珠。

BOSS战(マッピ)

对手速度高，会连续好几次进攻，宜采取两攻一守的战法。

3、去凯特(ケイト)的家，得知她的未婚夫被盗贼绑走→交谈→得到琳(リーン)手纸→走向花之都的左边→去村长家→得知巨人之里的消息和前往路线→看见一名正和一群男子打架的女子(梅鲁)→打完后，她和达特谈话，并说明进入巨人之里的方法，然后加入(选第二行指令)→经荒地回王都弗雷兹→去王宫向国王申请入山许可证→被卫兵拦住(选ここは一度……)，只有另想办法→去道具屋，碰到费斯达→再去王宫前→再碰到费斯达→跟着费斯达进宫。

4、晋见国王，拿到入山许可证→跟着侍女リサ去见公主丽莎(リサ)→听完了事件之后选“分かりました！”→在王宫用餐→跟在侍女后面(不可超过)进入寝室→和所有人交谈→天亮后出发。

巨人之里(下)

重力崩坏之谷
BOSS2
巨人之里
BOSS3
BOSS4
重力崩坏之谷
王都弗罗司
BOSS5
花之都多纳坞

队伍成员

达特、席娜、罗丝、哈谢尔、亚德巴特、梅鲁

攻略重点

1、经荒地岔路左边去重力崩坏之谷→进入后，靠平台之间的移动前进(站在重力崩坏点上，会头朝下脚朝上)→通过记录点→被怪物袭击→得胜后和所有人交谈。

BOSS战(ヴァラージ)

在火山中遇过，这次它有了两只手腕，左边的攻击全体，右边的施放即死术，作战时要先攻击手腕再攻击头部。

2、进入巨人之里→两边有弓箭伏击→进入

左边房间→调查地上的闪光以减少弓箭发射数量→圆门关上后，闪躲弓箭→发生剧情→走第二段路→又遇到伏击→闪躲后发生剧情→和盗贼战斗→进入圆门→右边有一扇门，走近调查以回复HP和MP→走入最上层→哈谢尔和同门师徒战斗→战胜后发生剧情→康哥尔(ゴンコール)加入→从祭坛处走入地下室→救出琳→在左下方找回赤龙珠→回到王都。(由王都向右走，由关口进入ロアン(在南方)，用1000元向露天商人买下黄金龙珠。)

BOSS战(マッピ和ゲーリッヒ)

如果安装了防止即死的戒指，就可先不理会盗贼，先解决拳法师，要好好利用哈谢尔的魔法。

3、进入王宫，前往正殿右边丽莎的寝室(注意在通往楼顶时，要利用卫兵转身时移动，可躲进塔底的房间)→见到丽莎→进入艾密鲁公主的房间→调查墙上的画→发现魔法空间→救出真正的艾密鲁公主→去王宫正殿(太阳之间)→进入后揭露这件阴谋→和假公主作战→得胜后，去花之都。

BOSS战(里那斯)

战斗前要装备能减轻暗黑属性攻击的防具，对手会施放强魔法，攻击力也很强，不过HP值不太高。

幽灵船

皇后菲利号(クイーソ・フューリー号)
幽灵船
BOSS战1

队伍成员

达特、席娜、罗丝、哈谢尔、亚鲁巴特、康哥尔、梅鲁

攻略重点

1、去位于村长家入口处上方的花之都码头→进入码头和船长交谈→选择“ああ”后上船→开船后，操控席娜在操控室找到达特→操控达特在船杆的顶端找到罗丝→操控罗丝在船头找到哈谢尔→操控哈谢尔在货舱中找到康哥尔→操控康哥尔在客舱中找到亚鲁巴特→操控亚鲁巴特在休息舱中找到梅鲁→操控梅鲁去驾驶舱中找达特→梅鲁和达特两人前往船杆顶→幽灵船出现。

2、跳上幽灵船的甲板→由右边后方入口去船长室→进入→在船长室前见到一个船员→走回甲板上→见到船员A和船员B→向右走入地下室→靠阶梯的第一个门会打开→进入，打开宝箱后，发生战斗→到隔壁房间打开宝箱后，发生战斗→第三个房间也如此→前往船长室拿幽灵船之键→走加甲板，发生误认席娜是别人的剧情→向左边走→进入一扇门→调查房间内左边的门→和一群亡灵战斗→战胜后走进左方的房间调查摇篮→发生幽灵船要沉没的剧情→原来这一切是因为船上的幽灵错认了席娜，以为她是他们生前要保护的公主……

BOSS战(骑士队长の亡灵)

躲在宝箱里的幽灵因为会使用魅了所以会比较危险，不过它的实力并不强，可强攻猛打。

休诺之町

里帝艾拉(リディエラ)

海底洞窟
休诺之町
海底洞窟
BOSS战
休诺之町
花之都多纳坞
荒地
王都弗罗司

队伍成员

达特、席娜、罗丝、哈谢尔、亚鲁巴特、康哥尔、梅鲁

攻略重点

1、不及跳船，达特和罗丝掉进大海→飘到里帝艾拉→在村口探听情报→发生毕特(ビート)提出一起去休诺之町的剧情。

2、进入海底洞窟→进入休诺之町→毕特和他的母亲去医院→达特他们去港口→进入码头见到拉姆(ライム)。

3、走出码头时，碰到失散的同伴梅鲁，跟着他前往宿屋会合同伴→到二楼找席娜→回到港口码头找碧拉(ピュラー)提督→在町口听完醉汉的胡言乱语→穿过海底洞窟→回到里帝艾拉村找村长谈话(村长在左边没有屋顶和墙壁的建筑物上)，问问题时选第三个选项，获得许可→从毕特家的右边走入石洞转动水门开关，海底洞窟的地形发生变化→进入海底洞窟→走入洞窟的最深处→进入狱龙岛→发生战斗→回到休诺之町坐船回花之都→回到弗雷兹去晋见国王→国王要不得为达特一行人开一个舞会→在剧情后找齐同伴→去服装之间(正殿下层)→回到正殿(太阳之间)→舞会开始→和场内所有的人交谈→达特在月下和席谈情→第二部分结束。

第三部分

第三章

ファーニ
针叶树林
王都デニソグラード
惨剧之村尼特村
有翼人之森
王都デニソグラード
クリスタルパルス
针叶树林
有翼人之森
禁断之森
有翼人之森
王都デニソグラード
クリスタルパルス
王都デニソグラード
死龙山
针叶树林
クリスタルパルス
カシュア冰河
フラソベルの塔
雪原
マグラード岩迹
帝都ヴェルウェブ

白狼事件

水之都上岸
骑士召集
办理许可证
村长家
针叶树林
遭遇白狼
BOSS战

队伍成员

达特、席娜、罗丝、哈谢尔、亚鲁巴特、梅鲁、康哥尔

攻略重点

1、从花之都上船→船自动前往(ミール·セゾー)的边境都市水之都的码头→找申请许可证的办事处→在必经要道上，骑士ハリス发出召集令，说有白狼在针叶树林中作乱，树林中有一个叫テオ的小孩情况很危急。

2、听完骑士的宣告→向左走，和“船货しのおやじ”交谈→刚开始时例行公事→认出达特是拯救イサリ湾的英雄→直接把许可证给了达特。→在拿到许可证的地方，坐船前往村长家→交谈后，村长设宴款待众人→休息一晚→第二天前往针顺树林。

(注:针叶树林有好几个出入口，分别通往不同的地方，这时的主要目的是去王都，白狼只是一个附加事件。)

3、→进入树林→往上走→在画面中央遇到白狼→随即，テオ乘白狼离去→由左方追入树林深处→第二次遭遇白狼(可选择战或不战)。

BOSS战

第二次遇到白狼时，选择“このまま进むか”，就会和白狼作战，它的攻击力和防御都不错，不过魔法的抵抗力较弱，可多利用魔法来反攻。

龙战役历史

针叶树林
王都デニソグラード内的教会
王都デニソグラード内的图书馆
尼特(ニート)村
有翼人之森

队伍成员

达特、席娜、哈谢尔、亚鲁巴特、康哥尔

攻略重点

1、罗丝和梅鲁先后离开队伍，先不管他们，继续向王都进发。

2、进入教会(在治疗院的右边)→进去时，里面正在讨论有关针叶树林中魔物巢穴之事→上前向询问→提到有关神木树的事(主教背后的画中所画的正是有关这方面的内容)→选择听取(ああ)→主教讲述有关神木树的传说和神木树和龙战役的关连→前往图书馆查找更多有关龙战役的事→走向前方，和图书馆馆长交谈→跟着馆长离开图书馆。

3、图书馆地形简述:王都的地形分成两段，图书馆在第二段的地形上，宿屋的左上方，王宫入口的左边。采用俯视的角度。馆内分为四层，从三层进入后，是所有的书本展示，第四层是文物展示。从第三层的阶梯走上去。进入后，先和馆内的所有人交谈，再和馆长交谈，馆长就会开始讲述龙战役的历史(中间会出现一段有关尼特村的剧情，需要操控罗丝进行一些活动，接着出现有关有翼人之森的剧情，之后出现神龙挣脱捆绑后的情景)，然后再到阁楼去。

等回到王都后，席娜的状况又出现问题了。

龙王事件

同伴会合
晋见女王
封印之间
有翼人之森
禁断之地
BOSS 战 1
王都デニソグラード
死龙山
BOSS 战 2

队伍成员

达特、罗丝、哈谢尔、亚鲁巴特、康哥尔、梅鲁、米兰达

攻略重点

1、走向都市的入口时，罗丝跟圣女也回到了王都→神龙王在死龙山苏醒→众人在王宫入口处与梅鲁会合→进入王宫→听到骑士团在夸口，结果被第一圣女轰了出去→由第二圣女引见去晋见女王→讲到神龙王苏醒后将会带来的危机。

2、得知要打败神龙王必须要拿到龙封之杖和龙杀之剑→和女王谈完话后去女王左边的封印之间→进去后，身为月之御子的席娜，因为突然有了奇怪的感应而不支倒地，白龙珠便由第一圣女米兰达(ミランダ)继承。

3、进入针叶树林向右走(在针叶树木之中有有翼人之森的入口)→在入口处，梅鲁打开封印的结界→去建筑物的最上层找村长→和村长交谈后，他会找开前往禁断之地的入口→在入口处和长老交谈→走上高台→进入禁断之地(此地曾是军事重镇，但在龙战役中，几乎被完全摧毁，里面利用传送点来移动，整个建筑物到了深处有六个红色的传送点，依次序是:左一、左一、左三、左四、左五、左二，将之破坏后可将门打开)→进入旋转而上的地形→看见龙封之杖→和 BOSS 战斗。

BOSS 战 1(グランドジュエリー)

第一要注意尽量避免变身为龙骑士，否则会被封印，而且变身后实力会以倍数的方式下降。施用魔法全部要用道具，这样一来，就要多使用防御指令，以减少道具的利用和加快攻击的步调。

4、赶回王都→前往王宫探视席娜→赶往死龙山。

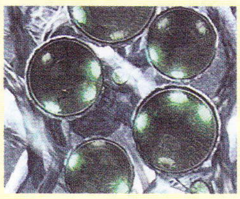
5、经过针叶树林→由先前有人把守的那个出口走出→前往死龙山(死龙山不高，沿途有两处分岔路，要向地势高的地方走)→看到记录点→看到洛伊德正在和神龙王恶战→加入战斗。

BOSS 战 2(神龙王)

一进入战斗，龙封之杖就会自动启用，此时不可变身为龙骑士，否则会受到严重的损伤。神龙王速度非常快，有时会连续攻击两次到三次，我方在战斗时要以速度最快的人为中心来做出攻击，并尽量使出破坏力大的连技。

追击洛伊德

追击洛伊德
死龙山
针叶树林
王都デニソグラード
カシュア冰河
BOSS 战 1
フラソベルの塔
BOSS 战 2



队伍成员

达特、罗丝、哈谢尔、亚鲁巴特、康哥尔、梅鲁、米兰达

攻略重点

打倒神龙王时，神龙珠被洛伊德夺走(他身上还有两件月之神器)→众人上前拦截，被他跑掉→追他到接近死龙山的出口时，遭到伏击，跌下山崖→罗丝猛然想起第三件神器就在王都デニソグラード→借助梅鲁的帮助回到山路上→顺原路走出死龙山→展示剧情。

2、第三圣女听到死龙山上传来嚎叫声，她便跟着骑士团来查探究竟→在针叶树林中遇到了好战派的有翼人一バーデル的弟弟→洛伊德救了圣女→跟着圣女回了王宫。

3、回到了王都デニソグラード→前往王宫报讯，得知女王被洛伊德“请出”了宫外，并向着冰河方向去了→发生回顾当时事件的剧情→前往冰河。

4、沿着路线向左走进入冰河(此地有两个方向:一个是在目的地フラソベルの塔，另一个是前往雪原的出口)→在第二段地形的标示牌的左上方向着右边往下走去フラソベルの塔(标示牌前方是平平的路)→在第三段地形中碰到行商兄弟，可购买回复道具、防具和武器→在第四段地形中，借着冰柱向下滑的方式向下移动→移动到最下方→碰到一只千年的冰河怪物(BOSS战)→战胜后来到フラソベルの塔的入口之前。

BOSS 战(ウェンディゴ)

对手的攻击力非常强，还会把我方人员抓起来挡在胸前，要注意它发出的スノーカノソ攻击力很强。战斗时要注意等它的死穴露出来后选择ハート攻击，此战不宜硬拼。

5、在塔进而有好几个圆圈地形，圆圈中是好几个传送点，以圆圈和圆圈间相对的传送点来看传送点会传送到哪里，如果所站的传送点没有相对的传送点，那么这个传送点将会把角色传送到另一个画面中，BOSS在中央的树洞后面，值得注意的是在没有取得消幻石时，不用浪费时间在魔老身上。攻塔的最终目的是和洛伊德决战。

BOSS 战(ロイド)

对手的速度非常快，要尽量选用段数少、SP值多、破坏值尚可的必杀技，像クラッシユダソス、ストラッテイソ、四神招来等。在这一战中，米兰达会非常有用，用来挡住魔法和加快回复速度，另外一个人最好选用亚鲁巴特。最好不要集体变身，否则可能会被一击必杀，要采取游击战术，并且建议给米兰达装备一些能自动复生的道具。

命运的安排

カシュア冰河
雪原
帝都
マグラート崖
BOSS 战
帝都

队伍成员

达特、罗丝、哈谢尔、亚鲁巴特、康哥尔、梅鲁、米兰达

攻略重点

1、第三圣女的爱感化了冷酷的洛伊德，他交出三样神器→达特带样神器要赶往帝都解救席娜→走出フラソベルの塔→走到入口路标处→向上走→走出冰河。

2、路上要经过一个雪原，这个雪原的并不大，在下方有个マグラート崖，那曾是圣帝点召军队的地方，在休息的山洞过去一点，画面下方有个路牌，太靠近时，会滑落谷底，到底后，向右是走回雪原，向左是进入マグラート崖。走上当年的阅兵台，会看见一把红色的剑，调查这把剑，就会和亡灵打起来。

BOSS 战(ポルターガイスト)

这是一个没死透的亡灵，共分为剑、盔甲、头盔三个部分。战斗前要装备能抵抗暗属性的防具。最好先攻击剑的部分。

3、进入帝都→碰到行商兄弟→走到一个夏利(シャーリー)出现的地方(这时站在画面的左下方)→听完夏利后→继续往左走(夏利出现是为解放前代龙骑士之魂的，不过时间有限，目前还有四个龙骑士的魂魄未能得到解放，如果有时间，要再到这儿，继续这件工作)→出现回廊→在一个像祭坛的地方见到带着面具的圣帝(不需要走到最底层)→圣帝拿到三件神器后，交还了席娜→得知三件神器加上月之御子，再打破三个封印水晶，能召唤出破坏神→圣帝又带走了席娜→圣帝取下面具，让达特很惊讶的是，圣帝竟然是他的父亲。

附加事件：王都デニソグラード解放的前代龙骑士

在第四章到法都时，利用交通工具先回到王都デニソグラード，再回到帝都，由此向上进入龙骑士之塔，在塔顶会有不同的颜色，四个未解放的前代龙骑士是水(蓝色)、风(绿色)、地(金色)、雷(紫色)，进入该色的塔，就会与该属性的龙骑士战斗。

第四部分

第四章

デス·フロンティア沙漠
春风之町ウララ
巨人之里
ツインキャッスル
皇后菲利号最终决战前
ルジユ
魔都アグリス
法都ゼネバトス
死都メーフィル
神木树
沉まぬ月
エンティング

解开沈睡的都市

デス·フロンティア沙漠
春风之町ウララ
巨人之里
王都弗雷兹(王都フレッツ)
ルジユ

队伍成员

达特、席娜、罗丝、哈谢尔、亚鲁巴特

攻略重点

1、圣帝消失后，一行人立刻动身为追回席娜→进入第四章→身处在一片沙漠(这里的敌人

一接触就会发生战斗，这里还有很多流沙，一旦踩进去，就会被带往该区的起点，跑过若干画面后就有一个小绿洲，可以用来记录和回复HP及MP。整个沙漠中，这样的地形共有三处，前两个绿洲下方都有个“地下室”，踩中流沙就会掉进地下室。进入时从第一个绿洲到下一个绿洲的路线是U字形，在第二个绿洲时，出口是先往上走，路线有点像S形。)→走出沙漠后向下走，能进入春风之町。

2、春风之町像有翼人之森一样有魔法的防护，一般人进来时，只能看见云海。经罗丝的指引，春风之町出现，踩在绿色的传送点上就能抵达。

进入町→向右走→走到一个花园，可从一个男子口中打听到关于龙战役的起因→向左走，见到女子シャルル→得知魔都的入口可能的位置→和罗丝比试→寻找分散在町内的所有同伴→会合→进入巨人之里(春风之町有两个出入口，在当初进入时，曾和一名女子交谈的左边，从那个传送点走出后，就能向右边走向巨人之里。)

3、经巨人之里、重力崩坏之谷回到王都弗雷兹→见国王→去打开位于正殿下方的两扇原来打不开的门→进入后，发现是一个港口→上船→向ルジユ移动(ルジユ号称是边境之村，整个村庄用竹架搭建)→进入村庄→和村长交谈(在上层)→由下层向画面下方走→走出后再向左边走→在平台上眺望魔都→听罗丝讲完历史→往回走→发生震动→再往回走→走回平台发现魔都发生了变化→走到村口→上船去魔都。

封印的水晶

魔都

BOSS战1

法都

BOSS战2

死都

BOSS战3

队伍成员

达特、罗丝、哈谢尔、亚鲁巴特、康哥尔、梅鲁、米兰达

攻略重点

1、魔都是建在海水之间的都市，在刚进入魔都时，要注意左边的道门，在BOSS战之后要从这儿走向法都，虽然路途并不远，不过因为有很多传送点，也要花上一些时间。中途会有一个魔道师，会依次向队伍中的成员发问，答对与否都不会对攻略有所影响(全选第一项即可)。然后走到尽头，看见封印球。

BOSS战(ラストクーラケ)

对手的各方面能力都很高，要耐心应付，可以考虑集体变身。

2、在魔都将BOSS打败，并不能使封印球免除破碎的命运，但也不能就此放弃，由魔都入口附近的传送点，进入法都(这是有翼人的法律之都，从哪里来到法都就要从哪里到死都，但要使传送点能够传送到死都，得先有一番修法和立法的过程)。

更改法律的顺序是:到立法所→排队(排在黄线后面，而且是队伍的最后面)→当队伍前面没人，法官说“下一个”时，超过黄线，站到正中央的黄圈中，→出现叹号→输入指令→选择修改(不选制订。能够提出修改的有703——改为准许阶段近封魔球的法令；659——修改外人进入就逮捕的法令；640是不用排队可以直接向法官提出修改法律的申请；666——在BOSS战之后，使法都内不会碰到敌人；410——是前往死都。)→得到立法许可证→前往法律工厂→交出立法许可证→去法律发射所→法律发射后，法律修改完成(由于上述三个地点在要抵达前，都会经过一段路，在这段路上如果不是踩在传送点或隧道中，一旦移动，就会被追，被追到会被送往地牢，然后再从入口重走一遍。在法令703修改后，要由进入法都的传送点的那栋建筑物上方的传送点来前往大法院。)→在接近封魔球时，遭到审判长的阻拦(BOSS战2)→战胜后去将所有未改的法令通通改过来→(659、666、640)这些指令都修改之后，再修改法令410就能前往死都→利用クローン之翌前往之前所到过的地方(比如帝都)→还要买一些个人的本命防具(比如赤眼龙之铠)

BOSS战(セレブ&クビラ&ベクタ)

对手是在法都中碰到的三个审判长，要先攻击セレブ，因为他会使用回复魔法，站在中央的审判长会巨大化，也要注意一下，总体来说，对手对于物理攻击的防御比较弱。

3、死都是靠“接近才会出现的桥”来连接的，在每一个建筑物中都有很多没死透的亡灵，沿途，在每栋建筑物之间都有一只龙的魂魄，可以和这些龙战斗，让他们再死一次以解救他们，每只龙的属性都不同，战斗时要注意装备能抵挡该种属性的防具，如果不想战斗，绕过去也行。过了隐藏的桥后，会来到一个充满方格子的房间，要仔细观察从地底冒上来的光点，光点在冒上来时，如果方格是可以踩的，光点碰到方格会变为红色，如果是不能踩的方格，光点就会穿过去。

这一关的BOSS是哈谢尔，打这个头目分成三个阶段，一、唤醒阶段，这时只要不停地防御， 不用攻击。二、挣扎期，此时不需要用魔法和道具就能把哈谢尔体内的恶魔打出原形(记住哈谢尔背对你的时候攻击，面对你时要防御)三、战斗期。此恶魔擅长使用黑暗系的魔法，要装备抗暗黑魔法的装饰品或铠甲，或使用全体变身成为龙骑士，改变其空间，转为光与火的属性，再全力进攻。

后记

在一番努力之后，终于还是不能阻止灾难的降临，在一阵天摇地动之后，一切似乎要回到原点。接着在攻打最后头目之前，共要进行七次单挑事件。

顺序:

米兰达事件→哈谢尔事件→康哥尔事件→罗丝事件→亚鲁巴特事件→梅鲁事件→达特事件

其中罗丝事件和达特事件并不是单挑事件，但因为这些事件中所面对的敌人几乎都具备和事件主角相同的属性，所以如果能装备该角色的本命防具，就能够在战斗中获得胜利。比如说罗丝事件中，他面对的敌人，攻击的方式都是暗黑属性，如果罗丝装备了暗黑龙之铠，则当敌人发动暗黑的魔法，罗丝就只会受到HP1的损伤。

在进入神木树之后，就能进入这区城中唯一的市集，那么就好好补充装备和休息吧。刚进来时走的是店的后面，而店门口有人挡着。买完东西后，会有事件发生，跟着就会发生战斗，战斗中敌人会使用禁断的招式来攻击，会导致哈谢尔的HP只剩下1，所以在中招后，要立即回复或防御，不过对手使用的多半是物理系攻击，不会有太大问题的。

在哈谢尔事件之后，再走回刚才的店中。这时，店门口的人已经离开，这时就能够走出店门，离开市集。在走到像是春风之町的地方时，一行人遭到龙的袭击，为了闪避攻击，队伍被迫分散，康哥尔、亚鲁巴特、梅鲁、哈谢尔、米兰达躲入一个像是巨人之里的地方，康哥尔在看到自己内心的脆弱后，便前往祭坛面对挑战。敌人和康哥尔一样，会不断使用物理技，不过这根本不成问题。

罗丝和达特进入了龙谷去找袭击他们的那只龙，罗丝说那只龙是他养的。战斗时，要把能够防暗黑属性的装备全装备起来。打败黑龙后，回到商店中，同伴就能会合，接着走出商店，走入店旁边的城堡，进入后会发生事件。对手是亚鲁巴特的叔叔，这一战不宜急躁。

战胜后，走出市集，顺着路走就会看到有翼人的城堡，然后梅鲁遭遇敌人，对手是六翼大天使，战斗时要注意防御。

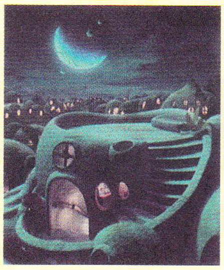
接着往里走，然后是一连串的战斗。

对付那个看起来像化石的守门员时，要多利用变身的方式，尤其是集体变身。

对付达特的父亲时，达特一定要先装备赤眼龙之铠。

在最后，发现这一切是在达特父亲被附身后所发生的事情。接着，洛伊德突然出现，替达特挡下了致命的一击。他在临死前，把星龙珠交给了达特，这个龙珠便是当初在神龙王临死所取得的。有了星龙珠之后，达特便能够再度变身为龙骑士，并使用强力的神龙炮来进攻。紧接着进入最后的决战，BOSS会变身三次，也就是说会进行三次战斗。配置队伍成员时，米兰达一定不能少，因为他能用魔法来替全体补HP。第二战会比较危险，因为BOSS会使用龙封技，注意用道具和防御指令互相搭配来回复。第三战最关键，如果一不小全体覆没，就会前功尽弃，这一战的最高原则是活着，必要时要用防御指令死撑着，一直到HP补满再攻击，如果有同伴躺下，要马上进行救治，保持好一定的战斗力，才能有完全的攻击能力。

战斗之后，这个第108号的种族，会集中残余气力发动最后攻击，这时，一红一黑的身影猛然升起，化成两道极光，就向那头目发动最后一击，这在18年前就该完成的使命，シーク和罗丝在今天终于完成……伴随着巨大的爆炸声，达特只能嘶哑地呼唤着父亲和罗丝……



REVIVE...
リバイヴ
~蘇生~

玩家之窗

读编往来	78
二手天地	81
游戏黄金眼	82
女生常谈	85
新新人类GEAR	86
秘技门	88
金手指尖	90
星之心画廊	92
玩友沙龙	94
游戏发售大观园	95
游戏排行榜	96

读编往来

本期主持人：LEO

这样就又一年了(指的当然是农历)，看着我们的读者队伍一天天的壮大起来，LEO的心里也特别的高兴。在新年也收到了很多读者寄来的贺卡，在这里LEO谢谢大家啦！可惜我们没能力给每一个读者回信，否则我们一定会给每一位给我们来信的读者回信的……

感谢每一位读者对我们的支持，我们一定会让大家在买这本书的时候觉得更加物有所值的！

无心再语

“就在一转眼，时光飞逝如电……”每当我们的“蜻蜓”同志唱起童安格的“忘不了”，LEO就会感到时间过得非常快。这不，一年又过去了？每次LEO看到一封封热情洋溢的读者来信，都会觉得很感动。有些老读者甚至从我们创刊开始就每期不漏的给我们来信，甚至于收信的同事都认得出他们的笔迹来了。因为来信太多的原因，小编们不可能给每一位读者回信，也不可能满足每一位来信索取攻略的读者。但是，LEO可以保证，每一位读者的来信，只要是寄到了编辑部的，小编们都认真看过。另外LEO再次强调编辑部的信址已经变为兰州市耿家庄邮局99号信箱了(因为可能有些读者还是邮寄到以前的地址，这样就有可能造成信件丢失)，请各位读者注意。还有就是因为各位读者的支持，我们的近几期刊物都没有剩下的了，所以也请想邮购以前各期刊物的读者见谅。末了还有一事，请各位要订阅《游戏机实用技术》的读者尽量在编辑部订阅，这样收到书的速度会快很多，而且还有抽奖……快来编辑部订阅吧！（此乃广告是也）

LEO论

前面GOUKI在WE4的环节里说VR2000.1光有漂亮的画面而不会得到大部分足球FANS的认可，并说在WE5推出前WE4仍然是家用游戏机上足球游戏的首选，LEO对此很不赞同。因为VR2000.1是街机上最好的足球游戏，未必就象GOUKI说的那么不好。LEO说句公道话，WE4再好，销售量连一个铁拳3都不如，绝对也说不上是家用机上的顶峰（这里的顶峰指所有的游戏类型）。但VR2000可是街机上最受欢迎的游戏！不要说铁拳3，连VF3都还远不如它受欢迎！！它可是站在了街机游戏的顶峰！WE4能成为家用机的最受欢迎游戏吗（谁都知道WE4不是，是FF8和生3）？

但话又说回来，这三个系列走的路就是不同的。FIFA系列注重的是画面(在电脑上）和个人能力，一个人带球飞奔半场进球的情况时有发生；WE系列注重的则是数值间的平衡，两个水平相当的玩家碰到一起，用数值低的队伍的玩家绝大多数都会败（这，又很真实吗？LEO也曾经很喜欢WE系列，但现在……）；而VR系列注重的是小范围的攻防战术的运用和队伍各球员间的配合，这里面包含了很多现代足球的精妙，这才是VR足球系列大受欢迎的根本！LEO认为这样才是真实！如果太注重数值间的平衡，也就没有了切尔西5：0狂胜曼联的震撼，也就没有了阿森纳75分钟时2：0落后切尔西，然后卡努15分钟内上演帽子戏法反胜的激动了(以上两场比赛都是英超这赛季的经典)！对以上三个足球游戏都很有认识的人一定知道LEO以上这段话所言非虚。LEO并不是说WE4一定就不好，萝卜青菜，各有所爱嘛！LEO这段话只是想还各位喜欢VR前锋系列玩友们一个公道而已。仅仅如此。大家如果有其他的看法，不妨再来信谈谈。

编辑部事件之口头禅篇

人嘛……

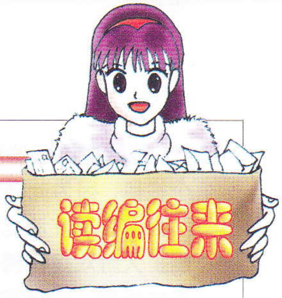
近段时间，LEO发现编辑部里众人皆有老了N岁之迹象……究其原因，是众编辑已多了一口头禅：“人嘛……总有XX的时候……”（此XX可为吃饭、睡觉、工作甚至任何一个词！）故很有变老的趋向。此话的源头是谁？是GOUKI！人嘛……总有说口头禅的时候嘛……啊？我也说了？·#￥%*！！！

那谁……

或者是“蜻蜓”同志对人名的记忆力太差吧，每次叫人的时候她都说“那谁……XX，XXXXXX”（此处XX为某人人名，XXXXXX为要说的话）长此以往，大家对此已经见怪不怪了，而且通常是蜻蜓同志一说“那谁……”，知道她要对自己说话的那人就会说“在！”搞得象报到一样。老老编甚至还有让“蜻蜓”同志负责考勤的想法呢……呵呵……

我就知道

LEO没什么口头禅，说得最多的就是“我就知道”这几个字而已。通常是人家才说完话，LEO就会说出一句“我就知道。”某天，KO平看报纸的时候说“今天某某彩票的开奖号码出来了，是XXXXXX呢！”LEO一时口快，道：“我就知道。”KO平语：“LEO，那知道你又不买？”“啊？……”



趣事一则

某日下午众编正各自埋头工作，气氛稍显沉闷。突然“砰”的一声大响把大家都吓了一跳，接着又都开心欢笑。何故？皆因帅哥为了搞活气氛，特别舍身取义了一回，把自己的椅子坐翻，表演了一个两手两脚朝天。（之所以不用大家都熟知的那个词，嘿嘿，是出一于对自己人身安全的考虑。为什么会有这个顾虑呢？大家看后面就知道了！）帅哥倒地的姿势真是十分的搞笑，但偏给观者以优雅的感受。奇妙呀奇妙，佩服呀佩服！可真是不愧为我们的美编！就这样都还让大家欣赏了艺术美。可惜的是读者朋友们看不到了！我虽多次向帅哥发动游说攻势，请他老人家再为读者朋友们舍身一回，让我用相机拍下。无奈帅哥咬定青山不放松，一再说那是“突然的，不可再现的灵感”，绝不可能再做表演。所以我也只能做罢了。另外要提的是，雷锋做了好事是从不留名的。帅哥也许出于对雷锋同志的崇拜，也不愿意让大家把他这娱乐众人的好事记在心上挂在嘴头。于是他一从地上爬起来就逐一的对大家进行“封口教育”。当然，有少许的暴力是情理之中的事。在“威逼”的后面常常紧跟着“利诱”（因为众编均是“利场”坚定，绝非一般“威逼”手段可以“搞掂”的人物，帅哥无奈之下不得不忍痛“利诱”）。虽然众编也都是风里雨里闯荡过，浪里火里锤炼过的英雄人物，不过既然不是什么大的原则立场问题，也就对帅哥的“利诱”都欣然受落，一致封口了。至于读者朋友们为什么还会看到这篇文字，那是因为帅哥他没有说过“封笔”呀！哈哈哈……

编辑部一角（编辑部揭秘之一）

此乃编辑部里之工作台是也。上放游戏机数台，游戏碟N张，卡带X盘，手柄若干个。平日工作之余众编就在其上切磋武功，更因此而几乎发生过几次真人快打的事情。现在照片上的是上一期杂志赶稿后的惨况：在市场上互相竞争、打个你死我活的各家主机无比融洽地躺在一起，还不忘握握手呢（手柄和线太乱啦！=_+）！电视上的DC手柄和PS光盘叠起了罗汉，其状触目惊心……（其实最后还是掉下来了>_<）左边的几本资料和某编的名片孤独地躺在编辑部之次时代元老——3DO的旁边。好了，最后是无奖问答（对，无奖的。嘿嘿）

时间：请问照片上的桌子上有几个手柄？多少个变压器？好了，下期再为读者们揭秘吧！拜……

小语

正如我以前所说过的，一本刊物永远不可能令所有读者都满意，也就是说每一本刊物永远都是需要改进的。为了能更好地为了读者们服务，我们又再次要找志同道合的玩家加入编辑部了。各位有意加入编辑部的玩友们，请赶快把您的个人简历和资料寄到我们的编辑部吧！（此乃招聘广告的广告是也……）

——LEO

正如LEO刚刚说他以前说过的，一本刊物确实不可能令所有读者都满意，但是我们可以针对不足之处努力改正，使刊物做得更好，好了再好，好上加好。LEO是这样做的，编辑部的同仁们都是这样做的。只要努力能获得读者的肯定，再累也是值得的。（当然不能累倒，累病，累垮，累死，累……LEO语：你累不累呀！）当我看到，这本杂志的成长也有我尽的一份力，当我感受到，自己成为了这本杂志的一部分时，我知道，我又，飘飘然了。若有哪位爱好游戏，想寻觅我这种成仙的感觉，而且又一腔热血，愿为游戏机事业捐躯的，请赶快报名吧！（此乃上篇广告的广告的续篇……）

——邪魔天使

人嘛，总有过年的时候……对了，新年就要到了，一家团聚，大家在快快乐乐的新年打机的时候也一定要多抽出一点时间来陪陪家里人哟！对了，这期的调查表众编也是绞尽脑汁做了一些改动，大家在幸幸福福过新年的时候也一定要抽出一点时间寄给我们哟！……对了，杂志现在又在“新人募集中”，意欲加入我们的一定要快哟！……对了，……唉，人嘛，总有说“对了”的时候……（LEO在一旁语：我就知道是这样……我就知道……）

——GOUKI

沾染了绿色的发梢，点滴着浓浓的春意，飘然；
浸润了花香的衣袂，洋溢着淡淡的春思，荡然；
淋漓了细雨的窗帘，流淌着切切的春念，潇然。
早春的日子，亮丽无俦。
今晨，我的足踝似圈着亟待踏青的鞋子的颈，是一种别样的温暖的期待。

——靖亭

强烈要求把“游戏发售大观园”的发售日清楚列出，以作购买之用，只把当月有什么游戏发售列出实在太含糊，太不负责任了！另本人十分欣赏《DOA2》的海报，希望以后的海报也是精品，因为海报而毫不犹豫地购买杂志。

广东东莞 叶庄均

编复：以前是因为我们的人力不足，所以很多东西都没有时间去作进一步的改进，但是这两期读者们大概已经发现了，我们的刊物已经比起来以前又有了很大的改进了，起码在为玩友们服务的栏目上我们都尽量地做到让大家满意了……

在本期发现个别出错的地方：如17页草雉居然被写以“自从《KOF'97》登场以来”，可明明在《KOF'94》中就已经出现；而GUILE居然被写成向“SEGA”挑战，难道是：CAPCOM VS SEGA!!!

广东台山市 梅林

编复：其实就LEO个人的意见看来，今年的第一期是最不能使自己满意的（错字比较多，很多很肤浅的错误也没有发现，实在是很对不起大家，不过有一点LEO要声明，第一期封面上的“回忆”的“亿”并不是错别字我们没发现，而是那一种字体的“忆”字就是“亿”那样的。家里有PAGEMAKER的读者可以一试。）。所以在这两期LEO都在想办法去补救（办好以后的刊物就是最好的补救啦……）。如果您认为自己能使这本刊物变得更符合读者的需求的话，那您就来应聘加入我们吧！（应聘广告的广告）

杂志依旧办的不错，如果非要提点儿意见的话，那就是杂志略显瘦了一些，今后若能增加页数(最好不要超过500页)多送海报(每期不要超过10张)降低价格(千万不要降得低过两元钱！！)，那么－“哈”－“哈”－“哈”,听到了吗？这是广大读者的心声－多么美妙！谢谢！

陕西省西安市 卢 通

编复：经过编辑部里众小编一致讨论通过，卢读者的建议将作为我们刊物的2010年远景目标……呵呵，开个玩笑而已。但刊物的加页倒不是什么太过难的事情，但在此前一定要得到更多新老读者的认同才可以（第N+1次说此类话了……）。

强烈建议取消玩友沙龙，女生常谈两个栏目，因为此杂志很少有女生看，我们不会与在玩友沙龙登录的玩友联系，希望能扩大游戏排行榜的版面，加入美国家用机排行榜，由玩友投票的最HIT排行榜设计得太简单，应把最喜欢榜分为街机和家用机两类，并在当月票数后加入累积票数，这期杂志的海报不错！下期送《山脊赛车》，(永赖丽子)，下下期送《灵魂能力》(御剑或舒菲亚，要2P版)下下下期送《寄生前夜2》……

广西桂林市　伍梦麟

编复：玩友沙龙作为从杂志一创刊就存在的栏目，我们当然不希望它随随便便就取消掉。这两期的玩友沙龙已经作出了相应的改变，如果还是不能令读者满意的话，我们以后就只好取消了。实际上每一期的海报我们都是力求精品的，这一期的《莎木》大家认为如何呢？

贵刊的定位太高，虽然以国内的国情看，以贵刊全彩的印刷可能不算太贵，但买书的人大多是只恨自己钱包中太少银两的学生哥，学生姐。

广东省罗定市　区海波

编复：区读者的说法可谓说到了众小编的心里去了，说个事实，其实只要我们的刊物改为象其它的同类刊物一样的16开而不是现在的大16开的话，我们刊物的成本下降就足够让我们的刊物价格控制在10元以内！为什么我们还要这样？因为我们觉得要就不做，要做就要做好的。我们更希望读者们觉得我们的杂志有收藏价值而不是看了就扔……但是，这，各位读者能了解吗？

“女生常谈”到底是什么意思呢？难道是主持人是女生呀？还是说是针对女生的栏目？那样为什么我都不喜欢呢？——吸引不了女生啊~如果是让我做的话，我会做成一个专介绍女生玩的游戏的栏目！不过现在女玩家不多，做了也没人看吧？——不必认真！

福建省福州市　林娜

编复：“蜻蜓”同志看到这段话后真的不开心了好一会呢！林妹妹你倒是两样都说对了，但……“蜻蜓”同志说了要再改进，再变化的，林妹妹就拭目以待好吗？（老老编：LEO别乱称呼我们的读者！！！扣……若干！）

本期杂志的错字甚多，举例如下：

P5《DC形势一片大好》第5行的日期，P3《DC荣获殊荣》倒数3行，P 17草雉京应从《KOF'94》开始就是系列的主角。P8《DC版恶魔城》倒数第11行。

广西民族学院朱晓杰

编复：无言以对，看着一个个读者来信批评，LEO也觉得很对不起大家。一月号是比较差，但从二月的刊物开始就绝对不会这样的了。以后我们考虑建立“挑刺奖”，对批评我们缺点而且有助于我们改进的读者给予一定的奖励。

到目前为止贵刊给我的最大印象是一印刷精美击价格却十分合理。希望以后能多介绍最前卫的软，硬件，也希望能把不同机种上的相同游戏拿出比较体现各自主机的机能长处和短处。

总体上来看我还是非常喜欢贵刊的，贵刊的内容比较新颖独特，昨晚9点半买回的书看到12点多了还在看，我自己告诉自己不要在看了明天还要上班呢，可是眼睛和手象不是我的一样，还在不停的翻阅，害的我一早上班差点没坐上火车，真是太吸引读者了，希望以后贵刊做的更好！

鞍钢弓长岭　马伟博

编复：好感动耶……（恶，自己都觉得肉麻死了……）本刊物不适合长时间观看，请于每观看1-2小时后休息半小时再行阅读（玩笑来的）。说真的，如果因为看我们的杂志而被扣了……那不是很不值得？

本期杂志的推出使我吃不下饭，睡不着觉。日夜加以苦读，终于在一天深夜搞定，随手上机果然“内力”大增，希望《游戏机实用技术》在新的世纪中(忘了问一句，有没有“千年虫”问题？搞笑！)越办越好！

辽宁省大连市　刘兵

编复：千年虫？有的，一月号就是遇上了千年虫的……唉！（老老编：LEO你又胡说了，我再扣！）啊？不可以（用樱桃小X子式语气）！

8月份的新GB，L君看价格大概是多少？装了32位CPU的新GB会有3D功能吗？国内要几时才有卖？

江西省南昌市　严俊

编复：我猜是10000——12000日元左右，3D功能?应该会有吧……应该而已。国内？水货的话大概很快就会有的。代理的？等盗版消灭得差不多再说吧！

1、市场上PS型号较多，请以7501型与5501作比较，机能上有何差别。

2、PS有NTSC J和NTSC U/L之分，请问有何差别。

3、PS2光碟有无盗版。

四川省什坊市范方茂

编复：1，7501的读盘力比较好，而且有听CD时的万花筒功能，其他的就没有什么差别了。2，前者是日本版的，后者是欧美版的。3，机器都还没出来，何谈盗版？何况DC的盗版到现在都还没做出来，何况PS2的？

最近我的5501PS机坏了，我又换了一个7501的机子(日产)，主机颜色较黑，有时读盘很快（2秒），有时又很慢（2分钟以上)，老板说机子刚买就是这样，可我的老机子又没有这种情况（读盘差别太大）我的主机刚刚才买的，不会有问题吗？

广西柳州铁路司机学校教务科陈宁子

编复：读不同的盘会有不同的速度的哦！但如果同一张盘的不同时候读会有这么大的差别的话就真的要好好看一下机器了。另外提醒一下各位读者，现在7501非常多翻新的机器，要小心。

结束的时候LEO还有一事要重申，玩具精品里的任何商品，编辑部不打算做任何中介。更不会出售。希望各位读者见谅。这里还有浙江宁波的李高辉读者来信说，王菲的《EYES ON ME》在专辑《EYES ON ME》和《非常精彩》里收录有，喜欢这首歌的读者注意了。黑龙江的张新宇读者注意了，我们并未收到您的朋友的来信，是否他邮寄到了编辑部以前的信址？而且就算如你所说的话他索取攻略的话我们也是不能满足的。因为……每期要索取攻略的读者太多了。（我们如果都满足要求的话我们就不用出书了，每天回信算了）所以，请谅解。

《游戏机实用技术》总第16期抽奖名单：(共计30名)

郑　威	湖南省武汉市	李　然	北京市石景山区	郭亚芬	福建省厦门市
黎吉吉	广西省桂林市	张　昭	河北省石家庄市	陈　杰	陕西省西安市
梅林	广东省台山市	马伟博	鞍钢弓长岭矿山	孙晓龙	北京市华北电力大学
叶庄均	广东省东莞市	刘　兵	辽宁省大连市	TERRY	江苏省徐州市
卢通	陕西省西安市	李　鹏	北京市西城区	邹　群	北京市西城区
伍梦麟	广西省桂林市	张　强	景德镇	朱小钢	广东省深圳市
区海波	广东省罗定市	韩　丹	江苏省南京市	张益军	湖北财经高等
杨希伯	福建省厦门市	陈柯杨	四川省成都市	严　俊	江西省南昌市
林娜	福建省福州市	张立艳	北京市海淀区	禹　飞	上海市虹口区
朱晓杰	广西民族学院	蔡　聪	湖北省武汉市	张新宇	黑龙江省齐齐哈尔

二手天地

常过来看看，过来看看，有的是二手货品物美价廉……

LEO不赔钱可是也瞎吆喝。开办一个这样的栏目说真的有时候也挺难的。本来想着为读者开办一个提供服务的地方，那知道却这么难。但LEO坚信这个栏目的存在终究会让大家认可的。

这一期二手天地的参加者比起上一期多了，而且货物的价格也大部分比较公道，希望这样能让更多的读者加入到这个栏目里来吧！最后LEO再说一下本栏目的宗旨：绝不收费，热情为各位玩友服务；责任自负，任何因此栏目引起的问题与编辑部无关。(P.S.上期LEO的MD和CD都保证质量，其中爱华CD机再赠原装爱华充电电池一对。欲购买的请直接汇款到上期刊登的地址就可以了，LEO没时间也没精力再谈价了。收到汇款后我会第一时间妥善邮寄机器的。)

地址：江西省萍乡市后埠街柳家自建房29号阳光转钟小付
邮编：337000　电话：0799-6321219 周六整天在家。

出售：GB透明厚机八成新售价：180元　邮费：10元

GB卡10合1(待3、95、饿2、世JET等……)　售价20元；

GB2合一放大镜带灯全新15元

GB薄皮套全新10元 邮费各5元，随机购买只需邮费10元。(主机邮费即可)

另有MD双制机，五成新售价50元，邮费20元，MD卡(太空+吞食)全中文2合1，售30元，邮费5元。随机购买主需主机邮费即可，现求购GB彩机新旧无所谓，能用就行，401元以下。质量保证。

联系人：韩云飞　地址：北京市崇文区安化北里10号楼13层06号
邮编：100062　电话：010-67116233(请找本人)外地朋友如邮购，免邮费

出售：PS原装7501主机一台(九五成新，使用期为三个月)，附带配件原装变通手柄×2，原装震动手柄×1，透明记忆卡×3，金手指步×1制转×1，AV线×1，S端子线×1，电源另有PS碟60张(包括FF7,FF8,银河之星系列，妖精战士系列，生化、KOF系列及近期大作寄生前夜2、龙骑士传说、心跳2等)，所有物品的质量本人以人格担保，总计1300元，如有意买可再讲价，请最好在晚上6点以后来电话，星期六、日除外。

联系人：朱珊珊　地址：黑龙江省大庆市让区乘风小学
邮编：163411　电话：0459-6853397

出售：二手PS机，九成新带无线摇控手柄一对，解码器一只(可看VCD)原价1700元，有意者可谈价。(要求先付款)

联系人：刘颐平　地址：上海市民星路370弄402室
邮编：200438　电话：65575968

出售：透明彩色SNK手掌机NGPC+R2(格斗王98)卡一盘，九成新，从日本带来的原装机有中文说明书，共880元，有意者请照以下地址联络(仅限本市)

联系人：刘磊　地址：江苏省南京大厂区南化集团公司氮肥厂甲醇分厂技调组刘光听
邮编：210035　电话：025-7041963

出售：小霸王FC一台+光线枪+五盘游戏卡(包括吞食天地III(中文版)，光荣水浒传，地狱极乐丸，赤影战士，双截龙III，魂斗罗II……等经典游戏)八成新，共计200元

世嘉MD+十盘卡带(包括漫画地带，三国志III，大航海时代II(中文版)，摇滚赛车，真人快打终结版，冲破火网II，NBA99，格斗三人组，沙丘II，火枪英雄，格兰纳达坦克……等近三十款经典游戏)九成新，共计400元。或用以上所有物品换二手SS或N64一台，能玩就成。

联系人：何琦　地址：上海市宝山区月浦九村35门601室
邮编：200941

出售：GB打印机+摄像头+10盘卡，1000元，可单卖，超任一套500元，白土星+双手柄+记忆卡(原)+20张盘=600元

索尼FX-433 Walkman=200元

松下随身听，超薄带线控=450元，松下CD超薄抗振=1000元 夏普可录MD，带锂电池线控及盘1800元，数码摄像机(价面议)西铁城液晶便携彩电500元，液晶彩显400元。

求购：PS DC各一套，要求读盘正常，另求购Dc游戏，以上价格可商讨，有意者请速联系，若您有别的新鲜玩艺儿也可与本人联系。

湖南省平江县城关镇二沅108号(假日在家) 邮编：410400
电话：0730-6224699　CALL机：127-5428894 联系人：陈鸿

出售：美版土星九成新，有电源，AV线，制转，双手柄，40款软件700元。

求购：旧版PS(九成新)(5501型-700型)之间，双手柄，(最好带一个能振动手柄，记忆卡2个，30款软件，500-600元，还有GB和超任及光碟机等。)

联系人：梁潜　地址：北京海淀区钢研总院12号楼西203号　邮编：100081　电话：010-68271188呼凤林火山

征求：《樱大战2》、《养成足球2》(SS)原版盘。《心跳回忆》、《死或生》要求能玩(废话)，带包装说明书。

联系人：孙志远　邮编：111000　电话：0419-4122086
地址：辽宁省辽阳市文圣区文圣路254号

出售：PS 7501，5502型主机各一台，八成新，配置齐全，60款软件，均正常使用，价格面议。

联系人：严俊　地址：江西南昌市里洲小区4栋3单元101户

出售：原装白土星一台，两支手柄、火牛、AV线、3M加速、VR特警光枪、原版碟一张、D碟60余张。八成新，共售600元。免邮费。(地址、电话见个人资料)

联系人：阳晶　地址：湖北省荆州沙市第四人民医院宿舍1-4-8 邮编：434000　电话：0716-8250991 请于过年期间联系！

出售：原装N64限定版主机（附赠口袋妖怪单曲CD一张）一台、原装手柄两支、火牛、AV线、记忆卡、振动包、连原装实况世界足球4（美版、KONAMI正品）一盒，原装美版黑暗世纪一盒(3D格斗)，N64卡带制转一个，99年7月购入，现因外地工作原因急转。售价950RMB。

小龙斯派罗 2 SCEI/PS/SPYRO2 RIPTO' S RAGE/3DACT/对应振动手柄/系列第二作/美版

GOUKI: 看得出SCEI是有心把SPYRO做成古惑狼第二。无论是风格还是画面构图都像极了古惑狼，不用说游戏的素质也是不错的。比起古惑狼的嚣张SPYRO倔强的样子更让人喜欢，看着SPYRO可爱的样子，GOUKI的“屠龙战记”都玩不下去了。

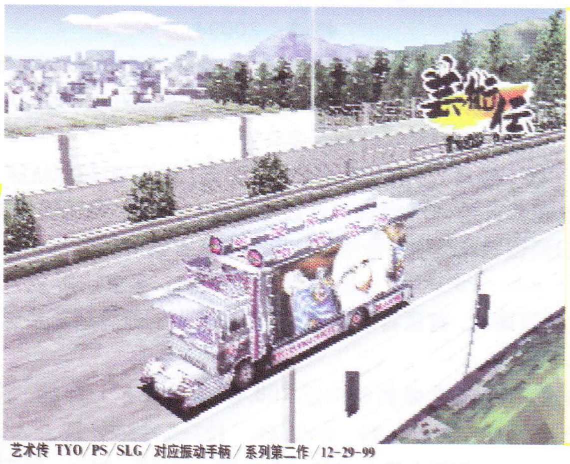
评分: 7分

LEO: 画面不错，读盘不久，游戏性不差。作为欧美游戏，你还能要求些什么呢? LEO本人反正是对这个游戏很有兴致的啦，如果不是没时间，LEO一定会将它好好玩一下的。对，还有这游戏里面的人物（动物?）设定实在很可爱，大家不妨一玩。本月动作游戏的又一推荐!

评分: 8分

邪魔天使: 画面流畅，人设可爱的一个3D动作游戏。游戏中是一只小龙在过关斩将，相当有趣。如果不想花太多时间玩游戏的话，就可以选它来娱乐一下了。

评分: 6.5分



艺术传 TYO/PS/SLG/对应振动手柄/系列第二作/12-29-99

靖亭: 是一款只可用来消磨时间兼且听听日本歌的游戏，设计得颇有日本风味，开场动画很有艺术性 游戏很有新意 可以一边开着货车替人运货，一边作个业余艺术家设计、装配自己的货车，有很高的自由度，可是玩起来实在没什么意思，没有游戏性。

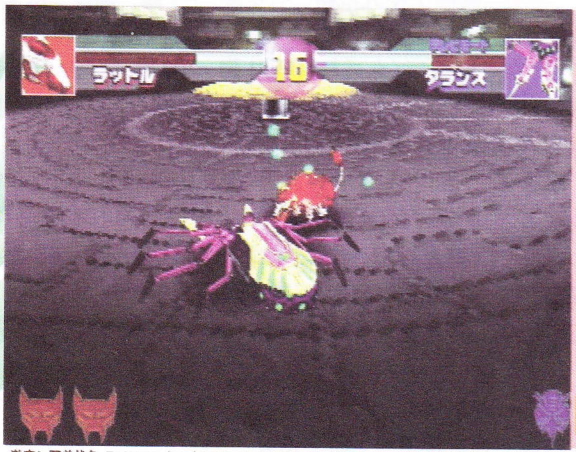
评分: 5分

邪魔天使: 赛车游戏我是喜欢的，但是这个开着大卡车在公路上枯燥无味地向前爬的游戏就实在让人打呵欠。还好，这个游戏还提供一个自行设计卡车的功能，且一路上有日本民歌可以欣赏。所以在需要闭目养神的时候，玩玩这个游戏也是可以的。

评分: 5分

LEO: 在看到那很有日本风味的开头画面和听到同样有风味的音乐之后，LEO对这个游戏本来已经很有兴趣的了。但一进入游戏后……这个游戏的游戏性太差了! 再不会赛车的人看来也能很容易的取得胜利的。艺术传的意思可能就只是让大家看看而已的。要真玩嘛……有催眠药功效!

评分: 6.5分



激突! 野兽战争 TAKARA/PS/BEAT WARS METALS/3DFTG/对应振动手柄/人气动画改编/12-22-99

靖亭: 游戏难度偏低、画面粗糙、操控时感觉颇为奇怪、不好掌握方向。机体的设计也基本上没有什么新意、缺乏游戏性、不过开场动画还做得有些意思，人物配音也还满有特色。用来随便玩玩，消磨一下时间到也并无不可、总的来说、属于可玩可不玩的那一类游戏。

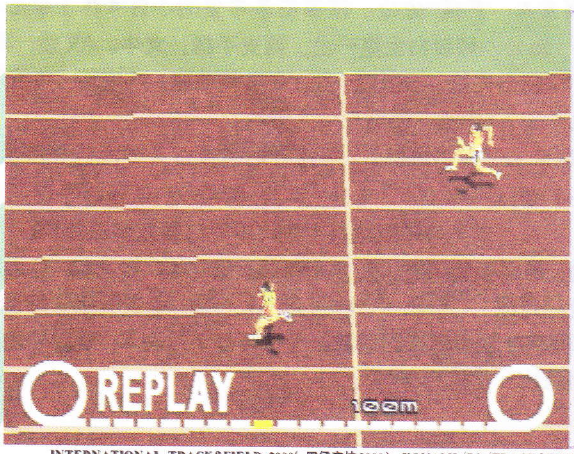
评分: 5分

邪魔天使:真的挺怀念看变形金刚的日子。可是这个游戏的画面只属中等而已，且机器人的设计未免差了一点。游戏的模式也并没什么值得夸赞的。在这种PS游戏满天飞的时候可以不理会这种游戏了。

评分: 5分

LEO: 这也叫变形金刚? ? ? 和LEO所熟悉的变形金刚也差太远了吧? 几个古怪的机器人和简单的战斗方式就等于变形金刚? 感觉上做得好的变形金刚游戏就一直都没有出现过…… 也是，变形金刚的热潮早就过去了，大家如果是对此游戏没什么期待的话倒还是可以玩一下这个游戏的，否则便算了吧!

评分: 6.5分



INTERNATIONAL TRACK&FIELD 2000(田径竞技2000) KONAMI/PS/TRACK&FIELD 2000/SPT/4P/对应振动手柄/系列第二作/美版

GOUKI:“手指肌训练大法第二代”。记得上一次GOUKI的手指发僵还是在96年亚特兰大奥运会的时候。KONAMI的动作捕捉技术看来是越来越成熟。比起前作，此作的项目增加到12种，如自行车追逐赛、跳水等都是新增的，对于需要技巧完成的项目，如跳远、投掷等的要求更加严格，一点错误就有可能让你“出局”。

评分: 7.5分

邪魔天使: 这个游戏颇能吸引我。因为我肯定在游戏中选中国队，然后拼命去跑、去游、去跳、去扔……哎哟哟，手指好痛呀! 各位兄弟们，为了中国队的荣誉，我决定……再用左手的手指来拼! 作为一个运动游戏可以做到这样算是不错了。虽然画面并不是非常好，但是游戏性却是相当强。值得一玩!

评分: 7分

LEO: 疯狂，实在是太疯狂了! 玩了这个游戏后LEO几乎连拿水的力气都没有了! 十项全能? 在我看来就一项! 手指能就行了! 要和电脑比按键能比得过吗? 把运动游戏用这种方式表现是好，但……未免也太累了吧? 反正玩了这个游戏半小时后LEO的手指是累得再也不行了……有空玩玩吧……

评分: 6.5分

末世吸血鬼 BANDAI/PS/2CD/COUNTDOWN VAMPRIES/AVG/对应振动手柄/原创/12-22-99

GOUKI: “BH TOO”类的AVG作品，如今“BH TOO”类的作品都有一个共同的悲哀：为什么会有“BH”的存在呢？游戏的CG素质相当不错，但是游戏本身就有些无法接受了。无论是镜头的切换还是地图画面的设计都“不够专业”，而且游戏初期的难度也有些偏高，在期待DC版维罗尼卡的今天还是留下一点热情吧！

评分：7分

靖亭：左看右看总觉得有一点模仿某作的嫌疑(不过这样一来，到有一个好处就是玩时容易上手，开玩笑)，虽然游戏本身也有一些有创新意念的原创元素，比如可以用一种白色的液体让丧尸回复原状等，但是其整体水平就差了一些，有点不伦不类。不过本人还比较喜欢游戏所营造的气氛，看得出来是花了一番心思的。

评分：7.5分

邪魔天使：实在很像BIOHAZARD！首先在操作上就很是相似。但是游戏的创意是挺不错的，因为竟可令吸血鬼回复为正常人。这样的游戏也还有点意思了。另外游戏中的谜题很是需要动点脑筋的。再有一个值得称道的方面是游戏中大量的CG动画水准颇高，值得买来看看。从整体上看，这个游戏比起BIOHAZARD还欠缺了那种大作的气势。

评分：7分

修道院之迷 SNK&SACNOTH/PS/4CD/KOUDELKA/S·RPG/对应振动手柄/原创/12-16-99

GOUKI:终于“看”到了这个期待已久的作品。说“看”到的原因是因为接触到游戏之后才发现这个游戏的观赏性远远要大于它的游戏性，游戏的CG做的的确是十分的出色，完全把欧洲中世纪的那个古堡阴森的气氛给体现了出来，主角KOUDELKA的美丽……这也是为什么上期拿她做海报的原因。而游戏部分就让人觉得有些发闷，虽说这样的故事背景的游戏做的让人感到压抑也算正常，但游戏节奏太慢以及战斗画面的粗糙就有些让人无法忍受了。

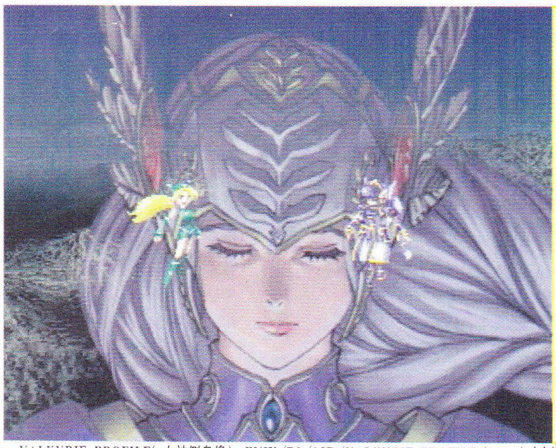
评分：7.5分

靖亭：游戏画面太暗了，要让人很费力地去仔细分辨，玩得很累；战斗画面太差，好多马赛克，时间又长得让人不能忍受，攻击前角色要在那里准备半天，没劲，让人几乎不想再玩下去了，虽然气氛营造得很好，CG做得很好，人物性格塑造也不错，不过缺乏游戏性是这款游戏的一大败笔。

评分：7分

邪魔天使:这是一个让人失望的游戏。当看到开头动画的时候，我着实激动了一番。可是！游戏的战斗模式是那种老土的SRPG回合制。不像BIOHAZARD那样即时的战斗让人感到紧张刺激。另外一方面，虽说是要营造古堡的阴森恐怖的气氛，可是画面也太暗了点儿，让人看着费劲。实在让我玩不下去！

评分：6分



VALKYRIE PROFILE(女神侧身像) ENIX/PS/2CD/VALKYRIE PROFILE/RPG/对应振动手柄/原创/北欧神话/12-22-99

GOUKI：拿到游戏之后才明白日本为什么会爆炒“VP”的限定版了，这样出色的作品实在是让人无法拒绝！TRI-ACE很久没有出这样让人感到赏心悦目且游戏性十足的作品了，看来DQ7的延期并不会让ENIX有什么损失，一切都有“VP”顶着！看着那些精美的背景，GOUKI甚至有一种拿过来做桌面的冲动……

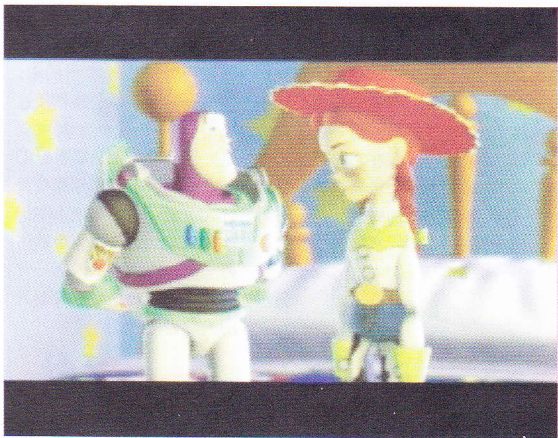
评分：8.5分

靖亭：这款游戏有着让人心动的北欧神话风格，画面优美流畅，人设非常生动有趣，人物性格很鲜明，像那个男主角就颇有些自大，还很冲动（年青人嘛）；那个公主也满可爱的，就是脾气大了一些（唉，那也是没法子的事呀），游戏难度适中，操作系统简单易上手，不过节奏就有点缓慢。

评分：8分

邪魔天使：这款RPG绝对是大家不能错过的佳作，游戏有感人的故事、漂亮的画面和优美的音乐，还有顺手的动作型战斗系统。这些元素轻易地把玩家的注意力牢牢抓住，迅速让你融入到女神的美丽世界中去。而喜欢漫画的朋友也会同样喜欢这款游戏的。因为精美的画面和一流的人设是本游戏的一大卖点呢！

评分：8.5分



玩具的故事2 ACTIVITION&DISNEY/PS/TOY STORY2/1P/3DACT/对应振动手柄/系列第二作/美版

GOUKI：很久没有玩到这样让人心情愉快的游戏了！单是巴斯光年的一句“我为和平而来”就让GOUKI立即对游戏有了好感。想不到游戏与电影同样都是那么出色。这次改为3DACT的此作有着美式游戏特有的高素质画面和日版游戏的操作手感，难度也不是很高，而且在游戏中穿插的CG动画就是电影版的浓缩，品质就不用我来评论了。DISNEY啊！

评分：8分

LEO：巴斯光年回来了！在电影大受欢迎，票房一路上升之时，DISNEY也在PS、N64、DC上推出了这个《玩具总动员2》。PS版的画面在三个版本中当然是最差的，但这却丝毫无损于它的游戏性。和电影一环扣一环的游戏情节+在PS看来还算不差的画面+原版的音乐=PS版《TOY STORY2》！

评分：7分

邪魔天使：如果看过了电影再来玩这个游戏的话，一定会更感兴趣的。虽然是在PS上的3D游戏，但画面还是可以让人接受的。游戏的流畅度和操作性都不错，间中还可以看到CG动画。这个游戏玩起来让人有一种轻松愉快的感觉，值得一试！

评分：7分

剑客异闻录 苏醒的苍红之刃·侍魂新章 SNK/PS/3DFTG/对应振动手柄、PDA/12-22-99

GOUKI：实在是搞不懂SNK为什么在3D饿狼大失败之后“义无反顾”的继续推出这款“侍魂新章”的用意何在？是真的想证明自己对于3D类格斗游戏是那么的无知？2D格斗暂且不谈，但那些看上去不错的创意为何用在3D格斗里就那么的……烂？如果不是人设不错，真不知该给这个哭笑不得的游戏几分。

评分：5分

LEO：人设出色，游戏无聊。那么COOL的中年霸王丸本来让LEO对这个游戏已经很期待了，谁知道出来后却是这样的一个游戏。SNK真的还不如把街机上的3D侍魂移植过来。超低的游戏性加上烂到头的多边形，看来SNK对于3D格斗还是处理不好。这个游戏在推出后卖得那么差果然是有道理的。

评分：5分

邪魔天使：一直在期待着这个游戏，但真的玩到之后才知道自己错得是多么的厉害。为什么同样是在PS上开发3D格斗游戏，CAPCOM就可以做到让人满意？SNK给格斗迷的是一流的人设和不入流的画质。还有就是玩的时候有可能会出现短暂的停滞。这样的格斗游戏怎么能玩得爽呢？

评分：5分

莎木 一章 横须贺 SEGA/DC/4GD(限定版5张)/SHEMUE/FREE/对应DC一切周边/原创/12-29-99

靖亭：啊，美丽的原崎望呀……生动的人物，性格鲜明的性格塑造，细致入微的极具真实感的游戏场面，太棒了，这是一款需要慢慢玩，才能真正体会到其独到之处的游戏，虽然就现在来说，游戏缺乏了一些故事性，有点平淡，不过作为一款极具创新意念的新类型游戏，是颇为成功的。

评分：9分

邪魔天使:真的是太太太佩服我那铃木裕老兄了！画面！音效！故事！游戏模式！都让我爱爱爱！喜欢动画的能找着精美“动画”；想玩格斗的能找着一对一，一对多的格斗；想玩RPG的绝对能感受到一流RPG；想听音乐的可以点歌；想玩射击的可以玩到射击；想……总之是绝对够free的了。考虑到莎木二章会更好，另外男主角设计得不太像我，所以给9分！

评分：9分

LEO:FREE，一个全新的游戏类型……莎木的创意毫无疑问地站在了业界的最顶峰！高度自由的游戏方式和高度真实的游戏环境还有高度真实的游戏画面还有高度……说得嘴都累了，反正这游戏使LEO受到了前所未有的感动！当然，这个游戏的缺点还是有的，但在它的无数优点之下，都显得不重要了……就为了AM2开发这个游戏所付出的无数心血和努力……满分！

评分：10分

街头霸王EX2 PLUS CAPCOM/PS/SF EX2 PLUS /3DFTG/系列第五版本/12-22-99

GOUKI:12月CAPCOM有两款街机的SF系列作品移植到家用机上，相比DC版CAPCOM原厂出品的SF W IMPACT，GOUKI却更期待这款由ARIKA出品的EX。以“超杀→CANCEL→超杀”著称的EX系列有着无以伦比的爽快感以及成就感，而这款续作的“搓招”模式也没有让GOUKI失望，唯一感到不满的便是……我的GOUKI大哥为何未能在此作中现身呢？唉，还是到DC版中去体验真豪的霸道与豪气吧！

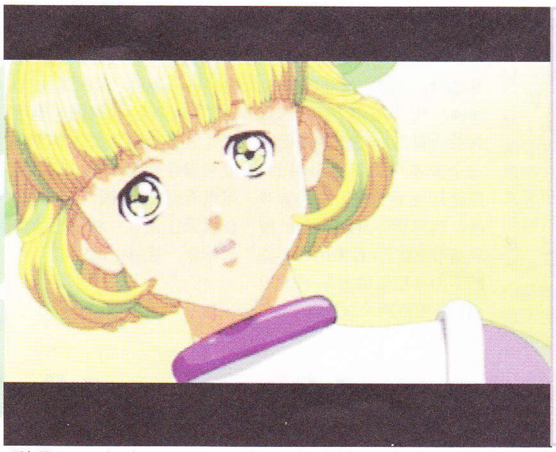
评分：8分

邪魔天使：对于STREET FIGHTER系列我还是更喜欢2D的作品，但是这次的EX2 plus的确做得不错。无论是立体人物的外形还是战斗的华丽效果都让人感到满意。移植度很高，完全对得起PS玩家的期待！

评分：8分

LEO：好爽！从街机的SFEX2推出后LEO就一直等待它移植到PS上……等了这么久，看来也不亏了。爽快的连续技，明亮的画面，100%移植的操作感（当然画面是不可能100%的了……期待DC或PS2版吧）等等都让LEO对这游戏爱不释手。强烈推荐用街机摇杆来玩这个游戏！本月格斗玩家必玩的作品！

评分：8分



爱与毁灭 SCEI/PS/LOVE&DESTROY/3DSTG/1P/对应振动手柄/原创/桂正和人设/12-22-99

GOUKI：对于这个游戏，GOUKI只想说一句：桂正和先生的FANS们若想收集桂正和的动画，就请购入这个游戏。其他玩友就当没看见这个游戏好了。

评分：6分

靖亭：这款游戏的人设相当不错，笔者比较喜欢那个飞来飞去的小机器人，游戏中还有多段好看的动画，故事性也还不错，但是就游戏本身而言，实在乏善可陈，尤其是当那个机器人到处乱跑破坏房屋的时候，感觉好奇怪。

评分：5分

LEO：LEO本来以为有桂正和作这个游戏的人物设定会使这个游戏比较吸引的啦，但……偏难上手的操作使这个游戏的吸引力大大减弱了！用L、R键来瞄准目标的主意都想得出，真亏那些设计人员了……不如把十字键改为瞄准，L、R改为跑动还好一些。但LEO不得不一赞的是这个游戏在战斗画面外的人物设定。

评分：7分

本栏目主持：靖亭

春天给我的印象总和水分不开，一想到春天，眼前便似浮现着一池碧绿的飘漾着草香的被新发的柳枝温柔地托抚着的微带一丝冷意的春水。从冬到春的过渡时，因着季节的变化总会让人有一些新的冲动，像极了新生命的勃发，有了这种冲动的刚刚离开寒冷的日子作为新一季的开始是最好不过的了。

各位，季节的更替有没有带给你们一些新的变化呢？愿你们也会像春天一样拥有新鲜极了的冲劲。

心跳回忆之梦境编二

又是一年的春了，花开的季节，满眼的色彩，忙忙地扑入眼里，只觉得眼睛里都是香的。在这样的季节想想马上就可以见到的阳之下光，靖亭君就有一种复杂难描的心情，激动似有的，紧张似有的，害怕也似有的，似乎一切复杂的心情这时都会有的，“真的好乱了呢！我，这是怎么了？好想见到她那可爱的笑容呀，可是见了面可以和她说些什么呢？”

走在响之高校园里的我虽然在和同学们打着招呼，心里却在想着下光：“这会是一种什么样的感情呢？真的是有点奇怪呢？从来没有过的这种感情像是在我的心中生了根的，而且好像那些在春天里盟发的新芽一样也在生长，长得我的心好乱好乱！哦，下光呀，该怎么面对你呢？”

……

“哦，靖亭君，好久没见了呀！”

“是，是啊，阳之下光，你看起来非常不错呢？”

“呵呵，是吗？你也是一样的呢！”

“这是什么呀？”

“送给你的，这是……”

“这是……还真的是好漂亮呢！”

“阳之下，你听过响之传说之钟吗？”

“听说过的，怎么……”

“今年，我想要和你一起听到呢！”

“这样啊，……”

……

一道阳光穿过叶的缝隙刺痛了我的眼睛，把我从自己的梦中拉回到现实中间，唉，什么时候才能把想说的话说给阳之下听呢？今后该……

各位玩友，《心跳回忆2》推出也有一段日子啦，玩到现在，有没有什么特别的体会呢？欢迎写信或发E-MAIL来跟我们联系，这一期的“女生常谈”仍然是和心跳有关的一些“东东”还有几幅靓图，就不知大家会不会喜欢，你们的意见和建议请填写在“读者调查表”上吧！多谢啦！

新新人类 GEAR

栏目主持人：靖亭

改，改呀改，所谓新新人类，要有的装备——给你个大大的惊叹号！来看看吧！

看得爽？不爽？！快快发信儿或妹儿(E-MAIL)给我们……什么你问我信儿是哪方；妹儿在哪儿？去看看目录页不就知道啦，哈哈！

现在登出来的这些“东东”，本刊是不负责邮购的，请大家另外想些高招吧！而且中间的有些“东东”，大家如果有仔细留意的话，还是能在一些店里发现的！比如上期登过的那种新款耳机。……

哈哈，新新人类的更新装备活动现在正式开动啦！

《圣剑传说》相架

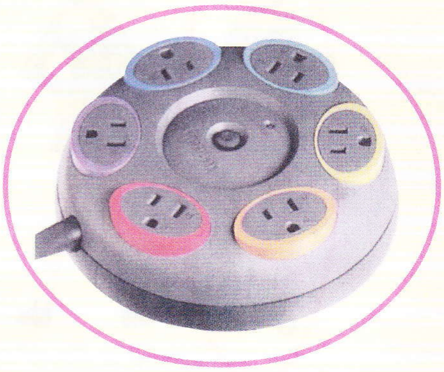
这是一款陶瓷的立体相架，如果把自己的照片放在里面，相信会很不错的。

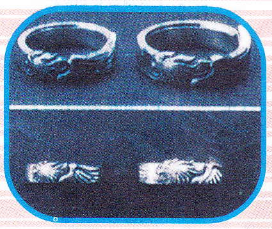
《圣剑传说》木青 ZIPPO

这款比较特别，因为一般的 ZIPPO 都是金属外壳，很少有木制的。

飞碟形状的插座

这是一款有多个插位的插座，形状很像飞碟，设计新颖，美观而且实用，比起传统的长方形插座更节省空间。





《FINAL FANTASY Ⅷ(最终幻想 8)》狮子心吊饰

斯考尔配剑上的狮子心纹章项链。

《FINAL FANTASY Ⅷ(最终幻想 8)》狮子心纯银戒指

这是斯考尔送给莉诺娅的定情信物，象征着浪漫的爱情。

《FINAL FANTASY Ⅷ(最终幻想 8)》狮子心 ZIPPO

曾一度掀起抢购之风的限量版 ZIPPO，现在终于公开发售了。

As long as you love us!

《CHRONO CROSS(超时空之轮)》ZIPPO

前面是冰冷火焰图案，背面则刻有故事的序言。

《CHRONO CROSS(超时空之轮)》手表

由著名的SEKIO(精工)表厂制作，全球限量1000只，表面上印有冰冷火焰的图案。

《CHRONO CROSS(超时空之轮)》头巾和项链套装

游戏的主角西路乔所用的头巾和项链，不知道会不会成为新新人类们的一款时尚装备呢？

很可爱的……

由名师设计的蓝色透明的刷牙杯和肥皂盒，附送带有Q版造型的牙刷套，造型非常可爱，颇有现代感。

《VAGRANT STORY》T恤衫

以主角的饰物图案为主题的一款靓衫。

《VAGRANT STORY》ZIPPO

黄铜色的外壳，旁边加有手带，是近来最流行的设计。

罗拉记忆卡(暂定)

为了庆祝很有人气的游戏《古墓丽影》新一集的推出，特别制造了一种有罗拉样子的PS记忆卡，很新奇有趣。

莎木一章～横须贺

DC/FRE/SEGA

颠倒火龙

当芭月凉进入沟板的电子游戏店后，玩者便可选择要玩的游戏，其中有一款是世嘉多年前的超级名作《太空哈利》(俗称火龙)，入钱进

入标题画面后，只要按紧X、Y或A其中的一个按键，标题画面下方便会出现特别字眼，跟着在游戏开始后，便可进入颠倒的控制模式，即按上的话，角色便会向下飞，这样一来便大大提高了游戏的难度。

PUYO PUYO 跟卡君一起

PS/PUZ/COMPILE

隐藏要素

使用PUYO PUYO和カレ一来完成故事模式，便可以分别使アルル和カーバンクル这两个隐藏人物出现；如果玩者在设定HANDI-CAP时将游标移到“激甘”那儿，再继续按着方向键的“上”或“下”便会出现“超激甘”这一个难度。

Formula One 99

PS/RAC/SCEI

隐藏PASSWORD

选择了“GRAND PRIX MODE”之后，到BEST LAP这一项。在比赛后的NAME ENTRY画面中输入以下的名字便会有相对的特别效果。

密码	效果
NIGHTS	在摩洛哥进行夜间赛事的“QUICK RACE”
RINGS	在限时内收集在赛道上出现的COINS，是一种SCORE ATTACK MODE
SAFETY	利用SAFETY CAR进行比赛
LOOK AT ME	可以看到游戏的ENDING画面
BINGO	可以看到游戏的ENDING 2画面

火热秘技ABC…

火热秘技

CHRONO CROSS 超时空之轮

PS/RPG/SQUARE

ツマル的进化

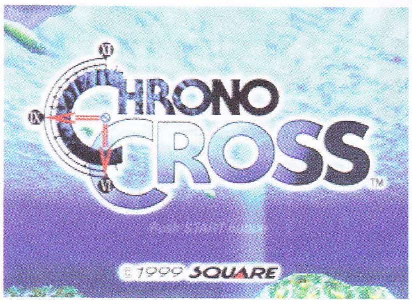
游戏中会出现一个名叫ツマル的角色，这个角色能够作自我进化，以下是它的进化方法

第一次进化

使用黑色、红色、黄色元素总数超过100后，ツマル便会变成ツマル恶魔，使用白色、蓝色、绿色元素总数超过125后，ツマル就会变成ツマル天使。

第二次进化

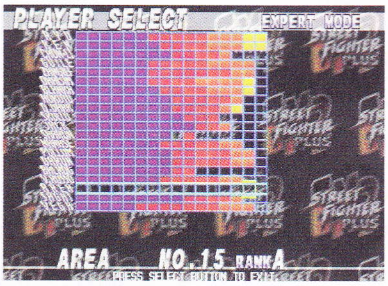
变成ツマル恶魔后，使用黑色、红色、黄色元素总数超过300后，就会变成ツマル魔兽；如果使用白色、绿色元素总数超过200后，便会变成ツマル圣兽。如果是在天使的情况下使用黑色、红色、黄色元素总数超过200后，也会变



STREET FIGHTER EX 2 PLUS

PS/FTG/AKIRA

虽然立体化的的《街霸》使用了多边形角色，但在玩法方面，则和以往没有太大分别。正因为这个原因，在第二集加入了不少新原素，尽量拉远两者距离。而《EX2》还将一些经典角色立体化，成为一个相当有趣的立体格斗游戏；虽然在这一集中可选用的角色很多，但仍有不少上集的角色，不过在这一集中会变成隐藏人物，取得方法好像并没有明确提示，只知道完成练习模式便能取得，不过不知道要完成到什么程度。



隐藏角色使用方法

SHADOW GEIST

完成了GARUDA的连续技训练便可使用。

KAIRI

完成了SHADOW GEIST的连续技训练便可使用。

HAYATE

完成了KAIRI的连续技训练便可使用。

GARUDA

完成了VEGA的连续技训练便可使用。

隐藏模式

MANIAC MODE

完成了VEGA的连续技训练便可进入这个模式(OPTION选项)。

EXTRA BONUS GAME MODE

完成了HAYATE连续技训练，便可在街机模式中玩到。

POCKET GT

GBC/RAC

全车种使用方法

如果要使用全车种，则先要进入游戏的标题画面，然后输入左，紧按SELECT再按A，这样以后便可自由选用32辆车了。

全配件使用方法

如果要使用全配件，则先要进入游戏的标题画面，然后输入右，紧按SELECT再按A，便可得到全部配件。

自由选择所有赛道

先进入游戏的标题画面，然后输入上，紧按SELECT再按A，便可得到全部的24条赛道。

苍魔灯

PS/ACT/TEMCO

程式错误产生的奇怪现象及解决方法

现象

完成整个游戏后，想再开始进入故事模式的时候，不能跳出名字输入画面。(画面变黑)

不能进入トラップライセンスモ一ド

发生条件

将名叫リフトクロ一的机关装配在三种地上机关的中间或是最底，便会产生程式错误。

处理方法

1、启动PS，然后读取完成游戏的档案。

2、选择“EXPERT MODE”或“FREE TRAINNING”，然后选择トラップ装备。

3、将リフトクロ一除去，或将它安装在最顶。

4、进入“OPTION”记录游戏。

5、重新启动游戏，再次读取记录。

烙印战士 BERSERK

DC/ACT/ASC Ⅱ

迷你小游戏

玩者只要以任何难度来完成游戏一次，便可以玩到游戏中的MINI GAME“うなれ妖刀ざっくり丸”。

ZOMBIE REVENGE(复活僵尸)

DC/ACT/SEGA

DC上的一只爽快的动作游戏，玩者能够在三个角色中选择最喜欢使用的，所有角色都有属于自己的隐藏衣服，只要在选择角色的时候按紧START键，然后选择即可。

饿狼传说 MARK OF THE WOLVES

AC/FTG/SNK

隐藏角色使用方法

KAIN R.HEINLEIN

在角色选择画面中，将箭嘴移动到JAE HOON，然后按紧START键，再输入↓、↓、↑、↑、↓、↑，KAIN R.HEINLEIN便会出现。

GRANT

在角色选择画面中，将箭嘴移动到DONG HWAN，然后按紧START键，再输入↑、↑、↓、↓、↑、↓，GRANT便会出现。

实况 J-LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER

PS/SPT/KONAMI

使用隐藏球队的方法

在此作中除了可使用基本的J1和J2的球队外，原来在游戏中还有很多隐藏要素和隐藏队伍。如果要叫出隐藏要素，首先要到游戏的标题画面中输入以下指令再紧按SELECT和START。

隐藏要素	出现的模式	输入的指令	成功输入后可听到的声音
大头选手	——	下、下、上、上、右、左、右、×、○	大きくいった
INTERNATIONAL MATCH	PLAY SEASON	左、左、右、右、上、下、上、下、×、○	サポ一タ一狂喜乱舞
海外ORIGINAL CLUB	PLAY SEASON或PK	○、下、右、R1、L1、上、×	ダイレクト
DREAM TEAM	PLAY SEASON或PK	下、下、上、上、左、右、左、右、×、○	ゴ一ルゴ一ルグル……
隐藏选手的相片	制作OPTION选手	R2、R2、R2、R1、R1、R1、R1、L1、L1、L1、下、上、○、×	紧张の一瞬
追加的地方名字	制作OPTION球会	L1、L2、R1、R2、L1、R1、L2、R2、×、○	なにわ

另一个方法

还可用另外的方法去找那些隐藏要素，请参考下表。

隐藏要素	出现条件
大头选手	以LEVEL 4以上的难度完成J1的赛事
海外ORIGINAL CLUB	以LEVEL 4以上的难度完成TOURNAMENT的赛事
DREAM TEAM	完成所有系列的赛车
隐藏选手的相片A	以LEVEL 4以上的难度成功进升J1和J2
隐藏选手的相片B	成功制造出三种不同类型的主角
追加海外的地方名字	成功制作出16名主角
追加国外的地方名字	成功制作出3名主角

Parasite Eve 2 寄生前夜 2

1 MAX HP
80074888 03E7
8007488A 03E7
2 MAX MP
8007488C 03E7
8007488E 03E7
Aya 艾娅
HP LOW/MAX
80074888 03E7
8007488A 03E7
MP LOW/MAX
8007488C 03E7
8007488E 03E7
EXP 使用不减
80074878 C350
BP 使用不减
8007487C C350
背包储存容量高
D00733FC 0040
3007340E 0063
特殊道具 LV3
B0060002 0000
800736A0 0303
地图全开
800740DC FFFF
按下 L2 马上获得枪枝
E0071E9A FEFF
B0100004 0000
80073002 0001
B0050004 0000
80073000 0080
B0070004 0000
80073014 008A
80073030 0088
80073034 0093
80073038 0094
8007303C 0140
80073040 02A0
80073042 03E7
80073044 0302

(注: 如果玩家不想要那么麻烦, 就使用下面密码自行动手输入)

第 1 位置
80073000 00XX-- 输入编码
80073002 0001-- 必要码
第 2 位置
80073004 00XX-- 输入编码
80073006 0001--必要码
第 3 位置
80073008 00XX-- 输入编码
8007300A 0001--必要码
其余自行加入……(不列出)
(XX-- 编号)
01:回复剂 LV1
02:回复剂 LV2
03:回复剂 LV3
04:镇静剂
05:可乐
06:MP 回复 LV1
06:MP 回复 LV2
08:解毒剂
80:P08-S
81:M93R
82:M950
83:P08
84:P229
88:?????
8A:??????????
8B:MM1
8C:PA3
8D:SP12
8E:AS12
8F:M4A1
90:M249
93:M4A1(+1)
94:M4A1(+2)
特殊装备
E0071E9A FEFF
B0020004 0000
80073002 0001
B0020004 0000
80073000 0095

在使用之前身上不要有任何其他装备, 可以将现有装备全部放到 BOX 中

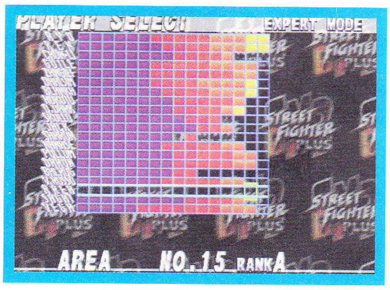
电磁炮 粒子振动刀
80073040 0095
80073042 0001
80073044 0096
80073046 0001
点 44 左轮 强力子弹
80073048 0088
8007304A 0001
8007303C 00A8
8007303E 0063
散弹枪集束弹 弹药不减
80073038 00AE
8007303A 00C8
B01A0008 0000
30073419 0064

剑客异闻录复苏真红之刃侍魂新章

1P 血不减 1P 怒全满
800DE8A0 0100
800DE8AC 0080
所有隐藏人物 所有动画
B0070002 0000
80080034 0101
B0070002 0000
800800C2 0101
全部图片可使用特殊模式
B0090002 0000
80080520 FFFF
30080044 0001
交换卡99枚潜在能力最高
800C78A8 000D
800800D6 0078

STREET FIGHTER EX2 PLUS (PS)

HP
801E9204 00C8
POWER
801E9205 0096
ALL MAN
801F47B0 FFFF
801F47B2 FFFF
BONUS
801EE3C8 0101
1P HP MAX
301E9204 00C8
1P POWER MAX
301E9205 0096
2P HP MAX
301EAA80 00C8
2P POWER MAX
301EAA81 0096
EXPERT MODE IN ALL
801F4778 FFFF
801F477A FFFF
801F477C FFFF
801F477E FFFF
801F4780 FFFF
801F4782 FFFF
801F4784 FFFF
801F4786 FFFF
801F4788 FFFF
801F478A FFFF
801F478C FFFF
801F478E FFFF
801F4790 FFFF
801F4792 FFFF
801F4794 FFFF
801F4796 FFFF
801F4798 FFFF
801F479A FFFF
801F479C FFFF
801F479E FFFF
Unlock Protect
D01BD48A 1040
801BD48A 1000
1 P1 INFINITE HP
801E9204 00C8
2 P2 INFINITE HP
801EAA80 00C8
3 P1 INFINITE POWER GAUGE
801217AC 96C8
801E9204 96C8
4 P2 INFINITE POWER GAUGE
801EAA80 96C8
8012A554 96C8
5 ALL HIDDEN CHARACTERS BONUS
801F47B0 FFFF
801F47B2 FFFF
801EE3C8 0101

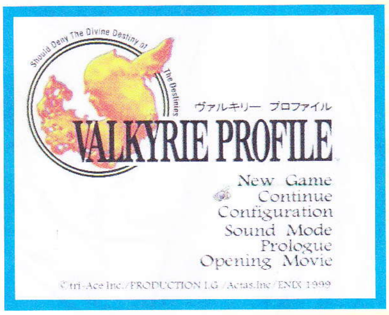


世纪末吸血鬼(2) (PS)

子弹不减
D004EAE8 FFFF
8004EAE8 0000
血不减
D004ED48 1023
3004ED49 0000
小敌人一击必杀
D001D030 2023.
3001D032 0084
金泐 9999
800B2F90 270F
时间不减
800CDB4A 003B
体力不减
300B2F86 0064
CASH
800B2F90 270F
全地图
800B3800 FFFF
300B3802 00FF
全 FILE
800B380E FFFF
300B380D 00FF
道具
800B2F9A 00XX
800B2FBE 00XX
800B2F9C 00YY
800B2FC0 00YY
800B2F9E FFFF
800B2FC2 FFFF
800B2FA0 00XX
800B2FC4 00XX
800B2FA2 00YY
800B2FC6 00YY
800B2FA4 FFFF
800B2FC8 FFFF
800B2FA6 00XX
800B2FCA 00XX
800B2FA8 00YY
800B2FCC 00YY
800B2FAA FFFF
800B2FCE FFFF
800B2FAC 00XX
800B2FD0 00XX
800B2FAE 00YY
800B2FD2 00YY
800B2FB0 FFFF
800B2FD4 FFFF
800B2FB2 00XX
800B2FD6 00XX
800B2FB4 00YY
800B2FD8 00YY
800B2FB6 FFFF
800B2FDA FFFF
800B2FBB 00XX
800B2FDC 00XX
800B2FBA 00YY
800B2FDE 00YY
800B2FBC FFFF
800B2FE0 FFFF

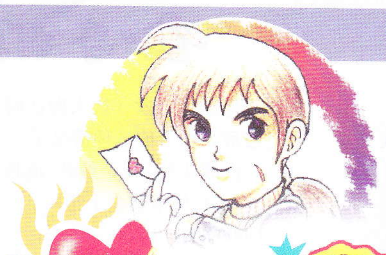
Valkyrie Profile 2(女神侧身像)(PS)

1 一回の战斗でレベル最大
D00998B2 1C60
800998B2 0000
D00998B0 012A
800998B0 0000
2 道具作成时マテリアライズポイント不減
D005A96C 0055
8005A96E 0000
3 评价值(最大值 64)
301F6264 00XX
4 随时 save
801F6274 0215
5 jump 力最大
D002FFD6 2462
8002FFD4 0000
6 Chapter&Period
801E5C40 XXYY
XX:period(01~18)
YY:chapter(01~08)
7 经验の宝珠
801E5BF8 423F
801E5BFA 000F
8 キャパッティ不減
8003BD7E 0043
8003BD7C 0040
9 play 时间 stop
D0035122 2442
80035120 0000
10 スキル修得するとスキルレベル最大
D005C276 2442
8005C274 000A
使用回复道具不减 全道具
D004582A A069
8004582A 2400 B0FF0002 00000001
301F62A2 0000
B0FF0001 00000000
301F676A 0063
作成道具时不减点数 评价值(最大值 64)
D005A96C 0055
8005A96E 0000 301F6264 00XX
随时记录
301F6274 0011
经验值的宝珠 人物特技 999
9004AA24 35A4
D003BD7C 1023
8003BD7C 03E7
D003BD7E 0043
8003BD7E 2002
D003BDBC 1023
8003BDBC 03E7
D003BDBE 0043
8003BDBE 2002
评价值最大
301F6264 0064
游戏时间停止
D0035122 2442
80035122 2400
一击死
D003BB00 0574
8003BB08 1642
D003BB00 0574
8003BB0A 0013
每 turn 后 CT 为最初值
D0066B10 1021
80066B28 0001
D0066B10 1021
80066B2A 2403
后列的魔法师发一次大魔法要等很久,用了这个金手指码就不会发生当终于等到可以发一次大魔法时却已被敌人给干掉这种情况了。
一次战斗 LV 升至最高 道具全满(请小心使用该金手指)
D00998B2 1C60
800998B2 0000
D00998B0 012A
800998B0 0000
5000FF02 0001
801F62A2 0001
5000FF02 0001
801F64A0 0100
50006602 0001
801F669E 01FF
5000FF01 0000
301F676A 0063
5000FF01 0000
301F6869 0063
50006601 0000
301F6968 0063



修道院之谜

主角 hp999
901D141C 03E703E7
MP
901D142C 03E703E7
所有能力最强:
B0050002 00000000
801D1430 FFFF



星之心畫廊

没想到为了读者们能过一个有书看的好年，LEO 和大家又见面了。(好象没有什么因果关系？ ^0^）上次说的新年有特别优待的画稿结果是…………没有！哈哈，元旦邮局休息嘛！当然没有了！HAHAHAHA！（台下无数读者暴怒……）

LEO 有一个好消息要告诉大家，从这一期开始，画廊的稿费将再次略为上涨。这是 3 个月内的第二次了。一切的一切都是为了我们的画廊能更好地办下去啊！各位读者们，请在新年里继续支持我们的星之心画廊吧！

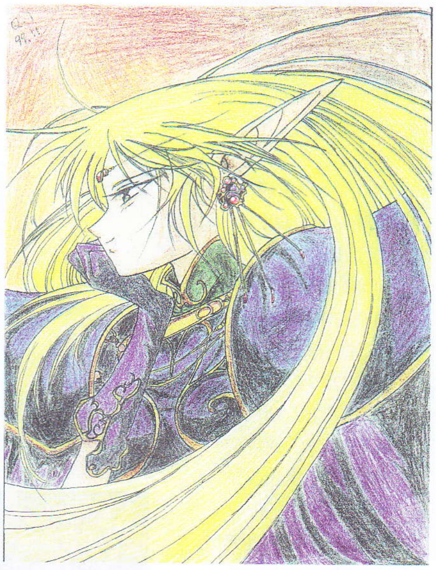
胜

舞之剑：

上色准确，构图不错。人物很美，LEO很……（噢！不，说漏口了……）这幅画是本期的优胜，但这两个人物好象是虚构的吧？（好象而已……）

广西南宁　黄振波

♥♥♥♥☆



？？：

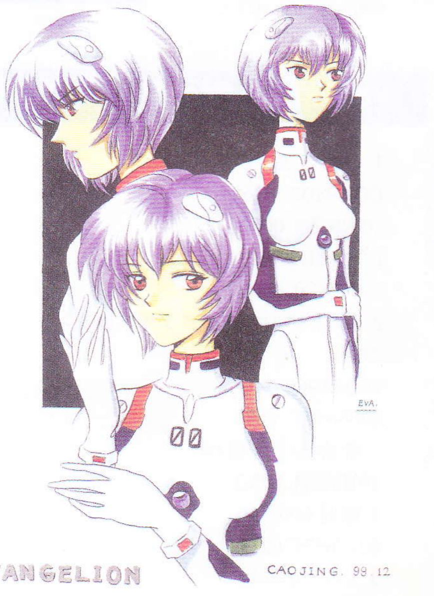
看起来很熟，想起来很难……（本人的专业知识不过关啊！）这位女子到底是谁呢？"我想了又想，我猜了又猜，原来不写名字的作品都不简单……"　山西大同　齐静　♥♥♥

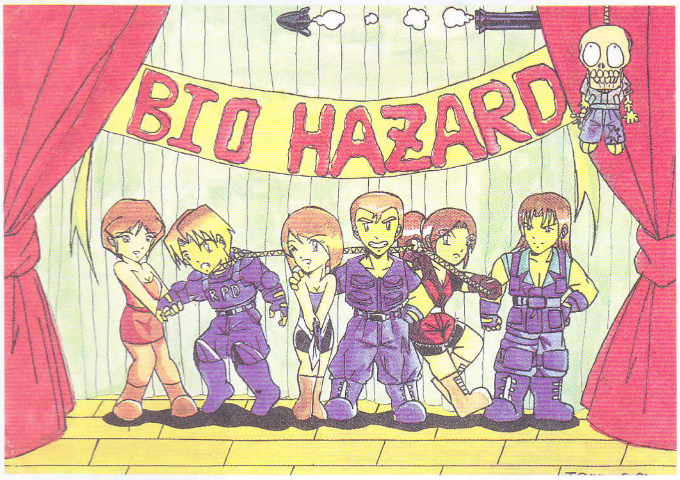
BIO3 之迷藏危机：

JILL 也太毒了吧？还嘻嘻呢？如果我被人这样作弄的话，啊！后果真的不堪设想，不堪设想！　　广西柳州　刘毅 ♥♥♥

EVA：

面无人色女主角……凌波丽。看起来还是有一点瘦弱。在EVA里面LEO还是比较喜欢活泼的明日香多点，因为……丽的性格太冷了，好象又跑题了耶。江苏无锡　静柔　不介意吧？嘿嘿 ♥♥♥☆

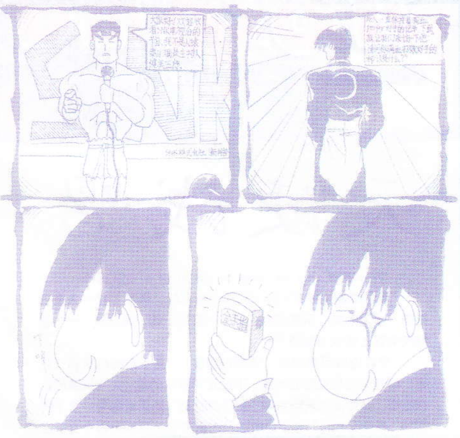




生化危机－主角集结：

哈哈哈哈！看到这幅作品的时候，LEO真的是好好地笑了一会啊！克莱儿真的这么吃ADA的醋吗？我们可怜的LION君……难得JILL还在看热闹了，呵呵。

山东济南 陈然 ♥♥♥☆



金手指的威力：

真要象画中那样的话，八神就可叫做聪明八神而不是疯狂八神了ˆ–ˆ。噫？这个八神好象是克隆的啊？不然为什么背后的月亮是反的？

云南昆明 王轶 ♥♥☆

KOFQQ：

虽然这幅画是黑白的，但看到这么多有趣的人物，LEO也不能多说了。什么时候你能画个全女版的彩色画呢？LEO很想看的哦！ 四川成都 陈维波 ♥♥♥

亚修拿：

WILD ARMS2的确是个很好的游戏，主角的形象也很鲜明。但这幅画里的亚修拿好象脸色发青，背景也好似是外星球哦！

四川双流 吕刚 ♥♥☆

凌波丽：

EVA还真的很多人喜欢呀……这个是泳装版的ˆ_*。各种版本的丽在LEO面前已经出现过无数次了。好了，春节有空一定好好补习EVA！浙江宁波 殷苏东 ♥♥♥

FF7VSFF8：

不会吧？？？？？？？莉诺娅站在去烷熊市的路牌前面，史X尔追着XX罗斯砍，克劳德飞在天上，太阳里的是……草X京？？真好想象力，LEO服了。 秦皇岛 豹子♥♥♥

天使浅唱

□ / 邪魔天使主持

"Whenever sing my songs,on the stage of my own……"

我轻唱着这首FF8的《EYES ON ME》，怀里搂着一大叠要求加入沙龙的热心玩友资料，看了一遍又一遍。就这样，一个星期天的晚上被我消磨掉了……

可以说帅哥期期有，这期特别多！至于最帅的是哪一位嘛！这是个见仁见智的问题。不过无可否认的是，大飞玩友的扮相不俗，完全可以获得本期"最佳男会员"的荣誉称号！至于每期的"最佳女会员"这个众所瞩目的称号……只要有哪个女玩友肯来信入会就肯定能得到！因为，对这个称号来说太少竞争了！

其实还有一位李默秋玩友也很不错，之所以这次没有登出他的资料，是因为不知道通信地址。在这里要解释一下的是，负责分信的同事一般不会把信封给我们。所以当看到李默秋玩友的地址一栏后写着"见信封"时，我当场心脏病发，休克0.0001秒。我找，我找！最后还是没找着。所以玩友们一定要把自己的每一项资料都写在信纸上，不要让我到"……"处去找啦！

这次我们的玩友中有一位警校的朋友，爱好散打。正好我也喜欢散打，只不过从来没有打过，所以就不用和这位李冷玩友切磋了，要是对打《灵魂能力》嘛，嘿嘿，必定奉陪！

不知大家注意到了没有，这一次入会的玩友有三个都是湖南省的呢！而北京的赵旗和湖南的大飞兴趣爱好一模一样。其实，我们的玩友都有大致相同的爱好，正因为如此大家更容易成为好朋友了！

最后，要对所有关心"玩友沙龙"的朋友们说一声"谢谢"，并祝大家新年快乐！对于北京的翟雷玩友，也特别要说一声"谢谢"。谢谢你的关心和支持，不单为你执著的寄来四封信！

编号：000084
姓名：刘敏
绰号：大飞
性别：男
年龄：18岁
星座：双子座
爱好：电玩、音乐、体育运动
附言：我向你鼓足勇气，凭玩的地图散播讯息。
地址：湖南省常德市七中高三153班
邮编：415000

编号：000085
姓名：聂风（非真名）
性别：男
生日：1978.10.1
年龄：22岁
爱好：胜利十一人4(PS)看VCD
附言：如果你会日语，请写信给我吧！
地址：辽宁省辽阳市文圣区文圣路254号志强游戏专卖店
邮编：111000
电话：0419-4122086

编号：000086
姓名：宁靖
性别：男
生日：1980.7.15
年龄：19岁
星座：巨蟹座
爱好：打游戏、漫画、足球
附言：一天不打机手痒，两天不打机心慌，三天不打机我就，完蛋了……
地址：广西南宁市粤剧团
邮编：531000

编号：000087
姓名：谢祖标
性别：男
年龄：15岁
星座：巨蟹座
爱好：电玩、听歌
附言：A happy new year!
地址：广东省从化市街口镇西宁中路商业大厦二幢三楼301房
邮编：510900

编号：000088
姓名：周利明
性别：男
生日：80.11.14
年龄：20岁
星座：天蝎座
爱好：电玩、收集《游戏机实用技术》
附言：SNK VS. CAPCOM 等你快等到发疯了。
地址：江苏省常熟市梅李镇蒋泾村五大队2组
邮编：215511
电话：0520-2665112

编号：000089
姓名：李冷
性别：男
生日：80年10月20日
年龄：19岁
星座：天秤座
爱好：电脑、音乐、足球、散打
附言：我想我是海……
地址 湖南公安高等专科学校西院九大队四十八区队
电话：0731-127-2606973
邮编：410006

编号：000090
姓名：罗琛
性别：男
年龄：13岁
星座：魔羯座
爱好：打电游玩、下棋、幽默
附言：笑一笑，十年少。愁一愁，白了头。
地址：湖南省岳阳市芋头田48号
邮编：414000

编号：000091
姓名：赵旗
笔名：ASSASSON
性别：男
生日：1月9日
年龄：17岁
星座：魔羯座
玩龄：七年
爱好：电玩、音乐、体育运动
附言：FTG：胜者王侯败者寇
地址：北京市丰台区右安门外东庄幸福星47号
邮编：100054

欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊。

游戏发售大观园

Play Station

[2000 年 2 月]

3 日		
酷滑板 4 COOL BOARDER4	UEP SYSTEM	SPT
OPTION CAR BATTLE 2(廉价版)	JALLECO	RAC
1 0 日		
流行音乐 3 APPEND DISC	KONAMI	MUG
16 日		
漂泊的故事 VAGRANT STORY	SQUARE	AVG
24 日		
超级机器人大战 a	BANPRESTO	SRPG

[2000 年 3 月]

2 日		
超级 1 5 0 0 系列 THE GAME MAKER	SUCCESS	SLG
超级 1 5 0 0 系列 STAR SWEEP	SUCCESS	PUZ
超级 1 5 0 0 系列 TOWER DREAM	SUCCESS	PUZ
超级 1 5 0 0 系列 旋转 MUCHO	SUCCESS	ACT
4 日		
PERTED FISHING 矶钓	SETA	SPT
PERTED FISHING BASS 钓鱼	SETA	SPT
9 日		
驾驶者 DRIVER	SPIKE	RAC
16 日		
想见你…你的微笑在我的心中(you smiles in my heart)	KONAMI	SLG
3 月内		
在遥远的时空中	KOEI	不明
镭电危机 RAY CRISES	TAITO	STG
FIFA2000 欧洲足球联赛(EUROPRA LEAGUE SOCCER)	E · A SQUARE	SPG
RPG 创作室 4	ASC Ⅱ	ETC
圣战士 DUNBINE ~ 圣战士传说 ~	BANDAI	SRPG
主题公园 THEME PARK WORLD	E · A SQUARE	SLG
为你而坚强	CD BROSE	SLG
夏色剑术小町	NEC INTERCHANNEL	SLG
INTINITY	KID	AVG
决定! 英雄学园! !	CSC MEDIA ART	SLG
WORLD NEVER · ISLAND	RIVERHILL SOFT	SLG
BASS LANDING2	ASC Ⅱ	SLG

Play Station 2

[2000 年 3 月]

4 日		
EX 桌球	TAKARA	TAB
撞球 BILLIARDS MASTER2	ASK	TAB
DURMMINA 打鼓机(暂称)	KONAMI	ACT
实况世界足球 2 0 0 0 (WORLD SOCCER2000)	KONAMI	SPG
山脊赛车 V (RIDGE RACER V)	namco	RAC
铁拳 TAG TOURNAMENT	namco	3DFTG
决战	koei	SLG
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	RPG
SKY SURFER	IDEA FACTROY	SPT
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	RPG
A 列车 6	ARTDING	SLG

Dreamcast

[2000 年 2 月]

3 日		
生化危机 · 代号:维罗尼卡(BH · CODE:VERONICA)	CAPCOM	AVG
10 日		
POP' N MUSIC 3 APPEND DISC	KONAMI	MUG
17 日		
DDR 第二版混合 DC EDITION	KONAMI	MUG
世嘉 GT HOMOLOGATION	SEGA	RAC
24 日		
大神一郎奋斗记 ~ 樱大战歌谣 《红蜥蜴》	SEGA	AVG
午夜凶铃 RING	角川书店	AVG

[2000 年 3 月]

2 日		
VR 战警 2 VR COP.2	SEGA	3DSTG
16 日		
PUZZLE BUBBLE4	CYBER FRONT	PUZ
23 日		
保安员 8 ~ 第二个战斗 ~ VIGILANTE8 ~ SECOND BATTLE ~	SYSCOM ENTERTAINMENT	RAC
3 月内		
RAYMAN 海盗船之逃亡(暂名)	UBI SOFT	ACT
格斗之王' 9 9 - 进化版 KOF' 99-EVOLUTION	SNK	2DFTG

GAMEBOY

[2000 年 2 月]

10 日		
F-1 WORLD GRAND PRIX FOR GBC 2	KONAMI	RAC
24 日		
名侦探柯南 ~ 机关寺院杀人事件	BANPRESTO	AVG

[2000 年 3 月]

17 日		
RPG 创作室 GB	ASC Ⅱ	ETC
23 日		
RAYMAN 黑暗先生的陷井	UBI SOFT	ACT
30 日		
世界足球 2000	KONAMI	SPT
3 月内		
瓦里奥的世界 3 WARIO LAND 3	Nintendo	ACT
赛尔达传说 不可思议之果实 ~ 力之章 ~	Nintendo	ARPG
名侦探柯南 奇岩岛秘宝传说	BANPRESTO	AVG
叮铛 MEMORIES	EPOCH	ACT
MACROSS7	EPOCH	STG

NINTENDO 64

[2000 年 2 月]

TOP GEAR RALLLY 2	KECMO	RAC
马里奥艺术家 PICTURE MAKER(64DD 专用)	Nintendo	ETC
模拟城市 6 4 SIM CITY64	Nintendo	SLG
大刀 DAIKATANA	KEMCO	ACT

[2000 年 3 月]

实况力量职业棒球 2 0 0 0	KONAMI	SPT
TOP GEAR HYPER BIKE	KECMO	RAC
赛尔达传说外传	Nintendo	ARPG
星之卡比 6 4	Nintendo	ACT

NEO GEO POCKET

[2000 年 2 月]

10 日		
PACHISLOT ARSE 王国 POCKET AZTECA	ARSE	ETC
神机世界 EVOLUTION 没有尽头之迷宫	SNK	RPG
24 日		
棉花小魔女	SUCCESS	STG
2 月内		
仙魔大战 2000 VIVA! POCKET FESTIVAL	SEGA TOYS	ETC

[2000 年 3 月]

3 月内		
DYNAMITE SLUGGER	SNK	不详
传说之皇家骑士团外传	SNK	SRPG
METAL SLUG 第二个任务	SNK	STG
世界联赛棒球	SNK	SPT

近来读者调查表中对于我们的“发售大观园”不满的声音很多，尤其是对于游戏的译名方面更是极为强烈，鉴于此我们将从本月起对这个栏目板块进行调整，如果诸位读者对我们的任何栏目有任何意见或建议，还是那句话：您的宝贵意见是我们制定日后编辑方针的要依据。谢谢！

游戏机实用技术 Practical Techniques ForGames 最HIT排行榜

最喜欢的街机游戏

1、格斗之王'99	SNK	332
2、格斗之王'98	SNK	257
3、格斗之王'97	SNK	232
4、合金弹头2	SNK	136
5、DDR	KONAMI	104
6、铁拳3	NAMICO	73
7、打击者1945 II	彩京	60
8、街霸ZERO3	CAPCOM	40
9、真·侍魂	SNK	38
10、三国战记	IGS	37

最喜欢游戏

1、生化危机3·最后脱逃	CAPCOM	353
2、最终幻想Ⅷ	SQUARE	315
3、生化危机Ⅱ	CAPCOM	189
4、世界足球·实况胜利十一人4	KONAMI	145
5、合金装备·索利德	KONAMI	99
6、最终幻想Ⅶ	SQUARE	91
7、格斗之王'98	SNK	60
8、妖精战士Ⅲ	SCEI	58
9、超时空之轮	SQUARE	55
10、寄生前夜2	SQUARE	40

在期待游戏中排名第一的DQ7也应算是业界游戏发售日一拖再拖的一个奇迹了，不过奇怪的是为什么榜首的位置却始终是它呢？如果今年春天ENIX再不交货，那也许只有又等到FF9热浪过后再上路了。（可能吗？）不过仍是要感谢ENIX，没有DQ7的延期又哪有莎木的提前发售呢？第二位SQUARE年度作品FF9的影响相信在我国是绝对大于DQ7，等着看SQUARE1月29日的公布吧！第三位是体验版也得36分的生化CV，你是否也考虑着假期购入一台DC呢？第四位樱3又是一款DC游戏，这是否预示着SEGA会在中国有一个惊喜？SRW α的位置随着发售日的临近又往上升了，这次可是真能看看阿姆罗与一条辉的"DREAM MATCH"。第六位出乎GOUKI意料的竟是"生4"！连CAPCOM都……不过生化ZERO的制作消息倒是放了出来，对应机种是N64，PS只有等着移植了。第七是完成度已经很高的SNK对CAPCOM，现在GOUKI担心的倒是游戏推出后在中国的普及问题，必竟现在是SNK的MVS基版当道。不过DC版出来后必定……第8、9都是CAPCOM的BH系列的派生作品，相信"生存者"推出后NAMCO的枪也会跟着热销。第十又是一款只等着厂商公布制作完成度的游戏：合金装备。SOLID·SNAKE又将面对什么挑战呢？

最期待游戏

1、勇者斗恶龙7·伊甸战士	ENIX	290
2、最终幻想IX	SQUARE	211
3、生化危机·代号：维罗尼卡	CAPCOM	188
4、樱大战3·巴里在燃烧	SEGA&RED	165
5、超级机器人大战α	BANPRESTO	137
6、生化危机4（暂名）	CAPCOM	110
7、SNK对	CAPCOM	64
8、鬼武者	CAPCOM	63
9、生化危机·生存者	CAPCOM	60
10、合金装备续作（暂名）	KONAMI	42

最喜欢人物

1、八神庵（KOF）	297
2、吉尔·瓦伦蒂安（BH）	254
3、斯科尔·莱昂哈特（FFⅧ）	140
4、特瑞·伯加德（饿狼/KOF）	109
5、不知火舞（饿狼/KOF）	105
6、藤崎诗织（心跳回忆）	96
7、草雉京（KOF）	91
8、艾娅·布瑞亚（PE）	72
9、肯·马思特斯（SF）	63
10、莉诺亚·哈迪丽（FFⅧ）	60

八神老兄真是厉害呀！这样长期高居榜首真的让人佩服。可以说八神的成功也就是SNK的成功，是森气楼人设的成功。一个好的格斗游戏一定会给人以内外俱美的感受。而无论是游戏核心的内容还是游戏背景故事都应该同样的精良。从八神的长居第一可以看出，KOF系列做到了这一点。只要看看街机榜上的第一二三名全是KOF的天下，就能了解到SNK在街机方面的霸主地位了。

不过相信这样的局面会在DEAD OR ALIVE 2的普及后有所改观。毕竟有竞争才能有进步。如果最优秀的格斗游戏只能由一两个厂商制作的话绝非玩家之福！其实像"死或生2"、"灵魂能力"这样的作品绝对比得上KOF了，只是还不够普及而已。

相对于格斗游戏中的人物，吉尔、斯科尔、藤崎诗织、艾娅、莉诺亚等都属于RPG或AVG这一类故事性较强的游戏。他们之所以能够上榜，除了人设漂亮以外，也许主因还在于他们更有内涵——让人投入的故事。

我坚信游戏绝对是一种文化，而榜上的这些人物也绝不比里昂纳多，布拉德皮特，李察基尔，玛格瑞安，朱丽娅罗博茨等大牌名星逊色。

让我们一如既往，支持自己心爱的游戏！

日本游戏排行榜

最畅销游戏排行榜（截止日期：1月17日）

位置 游戏名称	机种	游戏厂商
1、口袋妖怪 金·银	GB	NINTENDO
2、女神侧身像	PS	ENIX
3、马里奥聚会	N64	NINTENDO
4、莎木 一章 横须贺	DC	SEGA
5、GT赛车2	PS	SCEI
6、大金刚64	N64	NINTENDO
7、桃太郎电铁V	SLG	HUDSON
8、陆行鸟合集	ETC	SQUARE
9、古惑狼赛车	RAC	SCEI
10、陆行鸟竞技场	SLG	SQUARE

期待游戏期待榜（截止日期：1月17日）

位置 游戏名称	机种	游戏厂商
1、勇者斗恶龙Ⅶ·伊甸的战士	PS	ENIX
2、樱大战3	DC	SEGA&RED
3、生化危机·代号：维罗尼卡	DC	CAPCOM
4、TALES OF ETERNIA（永恒传说）	PS	NAMCO
5、超级机器人大战α	SRPG	BANPRESTO
6、GT赛车2000	PS2	SCEI
7、星之海洋3	PS2	ENIX
8、赛尔达传说外传	N64	NINTENDO
9、SNK对CAPCOM	DC	CAPCOM
10、MOTHER3豚王之最期	RPG	NINTENDO

"刊头设计"征稿启事

《游戏机实用技术》创刊已经一年多了。杂志是在无数热心读者的关心和支持下成长起来的。在此向大家致以深深的谢意。为了把杂志办得更好，给读者提供更多优质的游戏类资讯，我们需要热情读者们更多的支持。大家的每一个批评和每一条建议，都促使我们不断地修正杂志的内容和结构，使之更符合读者的要求，真正成为玩友们手中一本"实用"的游戏杂志。请大家拿出热情和天才的建议来塑造自己心目中理想的全彩印大型游戏月刊吧！

为了让一个更具有玩友们特色、更具年轻人的朝气、更富于现代气息的杂志封面出现在读者面前，现在本刊向全国的读者朋友们征集刊头设计。来吧！就从封面开始，让《游戏机实用技术》展现出你的风采！

来稿要求如下：

1.必须保留"游戏机实用技术"、"全彩印大型游戏月刊"、"×年×月号"和"总第×期"四个部分，并注意将"游戏机"三个字重点突出。

2.手绘或电脑制作均可。手绘稿件规格：A4（与杂志等大）；电脑制作的稿件请不要合层(最好为PSD格式)，用MO储存文件，PC和MAC格式的文件均可，并请寄彩喷打样稿一份。

3.作品请寄往本刊编辑部

邮寄地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社
邮政编码：730000

若刊头设计被选用，将获赠今后10年的《游戏机实用技术》。
为了我们大家的刊物，行动吧！
期待您的来稿！

又再要加入啦!

您认为我们刊物里还有很多不应该有的失误和还能改进的地方吗?

您觉得自己应该能把我们的刊物变得更贴近读者吗?

您认为自己是一个对各类型游戏都有研究的骨灰级玩家吗?

您对自己为玩友们服务充满了信心吗?

您愿意加入我们的编辑部吗?

如果您有以上想法，那就请您速将个人资料、简历，连同一篇1500字左右的游戏方面文章，寄甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》编辑部收，本刊期待您的加入。

直接汇款从杂志社订阅 游戏机 实用技术 Practical Techniques For Games

1. 欢迎直接从杂志社订阅本刊.本刊每期定价人民币12元整，全年定价人民币144元整，可跨期、破季订阅。款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。汇款请寄：甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮编:730000，款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。(汇款时请在附言栏内注明期数和册数)

2. 直接从杂志社订阅本刊者，可免费获赠最新出版的街机类全彩印《电子娱乐》杂志一本。(共50本，先汇款先获赠，赠完为止。)

3.订阅《游戏机实用技术》，有机会节省300元!只要您订阅《游戏机实用技术》全年12期，并选择信诺立® SIN NETS为您的虚拟主机提供商，您就可以得到一个免费国内域名、10个3兆电子信箱及相应的免费服务，同时享受信诺立为您提供的750元/年/30兆的虚拟主机优惠价。

咨询电话：(010)68178500-07

大奖多多　等你拿

凡从去年8月到今年7月期间，从本杂志社直接订阅一年本刊的读者可获得一次抽大奖机会：

一等奖一名：将获赠DREAMCAST主机一部

二等奖五名：将各获赠GAMEBOY掌上游戏机一部

三等奖五十名：将各获赠精美卡片一套

不要让获大奖的机会从您身边溜走哦!

游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　邮编：730000
电话：(0931)8659190　8668378　传真：(0931)8496387

定价：人民币 12元

ISSN 1008-0600
03
9 771008 060006